論潮

抜本的な見直しを

JAMMA単独主催となった機会に

アミューズメント（AM）マシンと一口に言っても、ゲーム機と乗物機というふうにAM機としての内容が異なるタイプのものがある。ゲーム機ではゲームが面白くなくては製品として成立しないし、乗物機では乗って楽しくなければ意味がないなど、それなりに製品の成熟度を測るものさしのようなものがあるわけだ。そしてゲーム機や乗物機は人びとを楽しませる、という共通の目的をもっている。

人びとを楽しませる、ということは、純粋な意味で楽しませるということでなければならず、賭博やわいせつにつながるような低次元のものでなく、人びとに新鮮な感動を呼び起こさせるものでなければならない――こう言えば、理想的すぎると非難されるかも知れない。しかし、これまでのAMビジネスはまさに、低次元な慰みものとしての娯楽から次第に脱皮してきており、創造産業として歩み始めている。人びとは新鮮な感動をAMマシンに求めているのである。この流れはもはや変えることができない。

ここで言う乗物機は遊園施設を含む広い概念で使っているわけだが、乗物機についても人びとは新鮮な感動を求めていることは否定できないだろう。そして、ゲーム機と乗物機の両分野で毎年あるいは毎月のように新製品が開発されていく。そういうAM機を幅広く出品するのが、AMショーの元来の意味である。

年四回の国内展

しかしAMショーをめぐる事情はこのところ大きく変化しつつある。まずAOUエキスポが毎年春に開かれるようになり、さらに今年「大阪AMショー」が開かれたことから、AOU主催の展示会が年二回開かれる見通しとなりつつある。このことは出展社にしてみれば、出展しアピールするチャンスが増える一方、コストが増えることになる。出展するか否かは出展社が決めることだが、年三回のペースで出展参加することのできるメーカーはそう多くない、と見られている。

「大阪AMショー」の開催により、展示会場の設定など大きな反省点が見出されたことも無視できない。申し込み小間数の削減のない大きな会場、そして通路が十分に確保できるゆったりした会場が改めて求められている。会場の設定は、長期的な見通しのなかで決められるものだけに、抜本的な見直しがAMショー、AOUエキスポに対して問われている。

そして今回、AMショーがJAMMAの単独主催になったため、JAPEAは独自に遊園施設展の開催に向けて動き出しつつある点である。遊園施設の分野でのイノベーション（技術革新）は近年とみにピッチをあげており、この分野だけを対象とした展示会が開かれても決しておかしくないと思われる。しかし、あえてJAMMAとJAPEAが別々に展示会を開くことについて、疑問点がないわけではない。いずれにせよ、JAPEAの遊園施設展が来年にも発足するならば、これからは年四回のAMショーが開かれることになる。

これらの事情の変化はAMショーの企画、運営に大きな影響を与えることになる。それを無視して、例年どおりを合言葉にして、改革していかないと、AMショーには伝統しか残らないことになる。まずAMショーの趣旨、目的を見直し、それらが十分に実現されるよう企画、運営面も徹底的に見直す必要がある。

世界的なJAMMAショー、と手離しで喜んでいるのはおかしい。世界的なのは出品されているAM機であって、ショー運営の評価は決して高くないのである。米国のAMOA、英国のATEなど、それぞれ環境や事情は異なるが、規模はAMショーを超えているし、入場システム、ガイドブックなどさまざまな点でAMショーより優れていると思われる。

展示会の期間もAMOA、ATEとも三日間であるが、これは出展社の都合からすれば短いほうがいいわけだが、来場者の都合からすると長いほうがいいという関係から割り出された結論で、国際的には三日間が標準と見てよいだろう。この点でもAMショーは検討が迫られている。

業務用に活気を

今回のAMショーでは懸案の家庭用分野の出品を認めないことを確認したが、これも難しい問題である。AMショーの主役が業務用TVゲーム機となってから久しいが、これらのメーカーの大部分が家庭用TVゲーム分野にも進出しており、むしろ家庭用のほうが売上高で業務用を越えるメーカーもあるほど、事情は変化してきている。家庭用が伸びる以上に業務用が伸びておれば、なんら懸念もないわけだが、業務用の低迷について抜本的な改善策が見当らないのが残念である。

これは新風営法によりゲーム機の設置営業が許可制という形で規制されていることに、すべての原因がある。しかも、賭博に使われる遊技機と、賭博と無関係のAMゲーム機の区別が行政レベルでつかないという矛盾した現実があるため、AMゲーム機の製造から設置営業まで実に不名誉な立場に置かれている。

こういう立場に業務用分野が置かれているからこそ、メーカーの多くは家庭用分野に向かうのではないか。ショーを機会に大いに論議することが期待される。

オペレーター協会全国連合会は

警察指導の社団法人へ

AOU梅原会長、9月26日の理事会に諮る

AOU　梅原靖三会長

全日本アミューズメントマシン・オペレーター連合会（AOU）の梅原靖三会長は、九月一日、神戸・有馬で開かれた大阪府協（OAAO）理事会で、「AOUの社団法人化」問題に触れ、積極的に推進する考えを示した。これによりAOUの警察庁のもとでの社団法人化は急速に進む見通しとなった。

梅原氏によると、AOUの「法人化推進特別委員会」は八月二十九日に書類関係の審議を終え、九月二十六日の理事会で社団法人設立を決める予定となっている。委員会では一部に反対意見があるので、反対意見を併せ理事会に提出する。設立が決まると十一月に設立総会を開催、同月中にも認可される見通し、とのこと。

同氏はAOUが警察庁のもとでの社団法人化を進める目的として、SC、旅館、遊園地内のロケはすべて風俗営業から抜けられるような方向に持っていきたい、と語っている。将来そうなった場合AOU会員の台数会費が減り、財政的に成り立たなくなる可能性もあるが、八号営業の有無を問わず業界が一丸となって進めていくという考え方に変えていく、とのこと。また、学校の校則についても警察庁とタイアップして、ゲーム場立入り禁止などを削ってもらうような努力をする。この点でも社団法人化は必要だ、と説明している。

警察庁からの天下りという点については、梅原氏は警察庁・保安課の考えとして、「要らなかったら貰っていただかなくてもよい」という説明があったことを示した。

◇

AOUの警察庁のもとでの社団法人化については九月二十六日、東京で開かれる第十九回理事会で初めて議題となり、社団法人設立が議決される予定となっている。

AOUによると、「先の理事会でAOUの法人化を推進することで議決を得（ており）、最終的な法人設立についての理事会の議決を求める」としている。しかし、五月十六日に京都で開かれた前回理事会では、法人化を推進することでの議決は何ら行なわれていないので、今回初めて本格的に審議されることになるものと見られている。

鳥取で開かれたおもちゃ博

好成績で閉幕

岡本のプレイランドも大成功

鳥取市制百周年記念のメイン事業として、鳥取市の美保公園一帯で七月二十九日から開かれていた「'89鳥取・世界おもちゃ博覧会」が八月二十日閉幕した。期間中入場者は六十万八千八百人と、当初目標の三十万人を二倍以上も上回り、㈱岡本製作所（本社大阪、岡本典之社長）運営によるプレイランドも大成功を収めた。

同博は「街がおもちゃ箱」をテーマに、世界五十八ヵ国から約八万点に上るおもちゃを集めて展示したもので、地方博の内容が画一的になっている中で、異色の博覧会として話題となった。

会場はJR鳥取駅から南へ徒歩で約十五分のところで、敷地面積は六十六万平方㍍。会場内は「テーマ」「クリエイティブ」「メルヘン」「アドベンチャー」「コミュニケーション」と五つのゾーンに分けられ、プレイランドは「コミュニケーションゾーン」内にあり、人と人との触れ合いをテーマにしていた。

プレイランドにはミニパイレーツタイプの「アポロ2000」、八台の乗り物が斜めに回転する「ミニエンタープライズ」、定員三十二人の「スーパーチェア」、「アストロライナー」、「トラバント」、「スリラーハウス」など遊園施設とともに、一人乗り「キディバンパーボート」、バッテリーカーのほか、「カーニバルプラザ」、定置型乗物機やアーケードゲーム機を配置したゲームコーナーなどが設置された。

運営に当たった岡本製作所では「今のものだけでなく昔からの玩具が数多く展示された博覧会なので、幼児から子ども時代を懐かしむ老人まで幅広い年代の入場者があり、プレイランドも一家そろって来る姿が目立った。また期間中は曇りの日が多く、しのぎよい気候だったことも幸いした」としている。

展示ゾーンはほとんど全部が古今東西の玩具および玩具に関するもので占められており、㈳日本玩具国際見本市協会と㈳日本玩具協会が同博を後援し、パビリオンにも参加、家庭用TVゲームなど最近の日本の玩具を紹介した。

関東・関西のコースターを

ビデオパックに

JICC出版局から発売

関東・関西の遊園地にある主なローラーコースターに乗って収録したという、スリルライド体験ビデオ「これがスリル・コースターだ!!」が、JICC出版局から八月十日に発売になった。

これは利用客が家庭で楽しむためのもので、TVゲームをビデオ収録したのと似たような発想で、ローラーコースターの乗車体験をビデオテープ化している。

収録されたコースターは、東京サマーランド「トルネード」、よみうりランド「バンデッド」、浅草花やしき「ローラーコースター」、東武動物公園「マウントロッキー・コースター」、奈良ドリームランド「ボブスレー」と「スクリューコースター」、ひらかたパーク「レッドファルコン」、神戸ポートピアランド「バーバリアン・マウンテン・レールロード」（BMR）など。データつき。

VHSのみでステレオ三十分。税込み三千三百円で書店を通じて発売。

ビデオテープ「これがスリルコースターだ!!」のケース

恒例のフジテレビ祭り

セガ社協賛

ゲーム大会を実施

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）では、フジテレビ主催イベント「フジテレビ祭り」および「'89府中サマーフェスティバル」に協賛し、同社「スーパーモナコGP」によるゲーム大会を行なった。

「フジテレビ祭り」はフジテレビの8チャンネルにちなんで毎年八月八日に、都内数ヵ所で実施している恒例の催しで、セガ社は昨年も協賛した。今回は新宿区河田町にあるフジテレビ本社の駐車場で開かれた「F-1河田町グランプリ」の会場に、「スーパーモナコGPデラックスタイプ」を四台設置し、フリープレイのサービスと数回のゲーム大会を実施した。

また「府中サマーフェスティバル」は八月二十六日、府中競馬場で開かれたもので、同じ形式でセガ社が同機を提供した。

実車そっくりの操縦

ナムコとマツダがシミュレーターを共同開発

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）はこのほど、自動車メーカーのマツダ㈱（本社広島、古田徳昌社長）と共同で、今秋発売されるスポーツカー「ユーノス・ロードスター」をモデルに、自動車レース体験型シミュレーター「ユーノスロードスター・ドライビング・シミュレーター」を開発した。

マツダでは新たに設けた販売会社、㈱ユーノス（本社東京、本岡和光社長）の全国ユーノス店、約百店舗にこのシミュレーターを九月から今年三月にかけて順次設置していき、集客、商談用に使う予定。シミュレーター自体の企画、開発はナムコのゲーム開発陣とマツダの新車開発陣が共同で進め、スポーツカー「ユーノス・ロードスター」の開発コンセプトに基づいて設計された。

その実車感覚を忠実に再現するため、ナムコのTVドライブゲーム「ウイニングラン」の開発技術を発展させた。三面マルチ画面（各25㌅）の三次元CGシミュレーションシステムを中心に据え付け、「ユーノス・ロードスター」の実車部品を使って操縦席を再現するなど、従来のAMドライブゲーム機を越えた本格的なシミュレーターに仕上げた。

中心となる三次元CGシミュレーションシステムは、フライトシミュレーターと同様の原理による〝リアルタイムシステム〟で、目の前の光景が運転席から見たままリアルに表現されるのが大きな特徴。サウンド表現でも実車走行音が電子編集で採用されるなど、忠実に再現する方針で固められている。

プレイ内容は実車と同じ操作でレースを進めるというもので、ゴールに入ったタイム、順位が表示される。サイズは奥行二・二一㍍、横幅一・七㍍、高さ一・五㍍と大きく、重さも五百㌔ある。硬貨または専用カードで作動する。

このシミュレーターは九月五日、東京・銀座のニッパーズギンザで報道関係に披露された後、各地で紹介される予定。

写真はナムコとマツダが共同開発して完成させた「ユーノスロードスター・ドライビング・シミュレーター」

夏休み中の子どもに

ロボット科学館

日経主催でAMロボット展示

「ロボット科学館」という展示会が八月三日から十二日間、東京・銀座の松屋銀座で開かれ、AMロボットがいくつか披露された。これは日本経済新聞社が主催したもので、四大学、二団体、二十一社の協力を得て二十七点の実物を展示、その仕組みなどを紹介した。

この催しでは、「エンタテイメントロボット」、「人間の動きに近づくロボット」、「社会や家庭で活躍するロボット」という三つのテーマに沿って展示が構成された。AMロボットでは、㈱タイトーの「アンサンブルロボット」、㈶ニューテクノロジー振興財団の「マイクロマウス」、㈱東芝の「電子インコ」、㈱ココロの「受付ロボット」などを実物展示。このほか実用型の「清掃ロボット」などもあり、夏休み中の子どもたちが楽しく遊びながら科学を学ぶいい機会となった。

東亜プラン移転

新本社ビル完成で10月1日に

㈱東亜プラン（本社東京、清本吉行社長）では、かねてより建設を進めてきた新本社ビルがこのほど完成したのに伴い、本社を十月一日に移転、二日から業務を開始することになった。

これはこれまで八王子にあった本社、研究所と飯田橋にあった営業、開発部門（飯田橋営業所）を、荻窪に出来た本社ビルに統合し、業務の効率化を図るもの。新しいビルは自社ビルで、鉄筋三階建て。所在地などは次のとおり。

㈱東亜プラン＝東京都杉並区清水一の八の四、☎五三九七-〇五一一。

特許・実用新案出願公告・公開

（8月28日〜9月10日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお㊓は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問合わせ下さい。

特許出願公告

九月五日＝「ジェットコースター型式の娯楽装置」、インタミン社（リヒテンシュタイン）、1-41347、59-500772。

特許出願公開

八月二十八日＝「オートバイゲーム機」、大平技研工業㈱（岐阜）、1-214385、63-40327。

八月三十一日＝「ゲームマシン」、㈱ユニバーサル、1-218484、63-40745。「駒送りゲーム機」、斎藤賢、斎藤幸（山形）、1-218485、63-42804。「複数環状軌道上を走行するメリーゴーランド装置」、㈱ナムコ（東京）、1-218487、63-42165。

九月四日＝「スロットマシン等のキー装置」、岸下龍太郎（神奈川）、1-221188㊓、63-44611。「射撃遊技機」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、1-221189、63-45832。

九月七日＝「ゲームに用いられる賽子の目の認識方法」、㈱タイトー（東京）、1-223988、63-48735。「回転遊戯装置」、ゲームタイム社（米国）、1-223989、63-47350。

実用新案出願公開

九月五日＝「携帯用記憶媒体を用いた遊技システム」、三菱電機㈱（東京）、1-130383、63-23332。「スロットマシンの点灯表示装置」、国本幸司（大阪）、1-130384㊓、63-25834。「テレビゲーム機」、コナミ工業㈱（兵庫）、1-130385㊓、63-25623。「スロットマシン等のキー装置」、岸下龍太郎（神奈川）、1-130736㊓、63-25209。「ゲーム機の金銭管理装置」、㈱タイトー（東京）、1-130787、63-27987。「立体視用シャッタリングゴーグルの取付構造」、同、1-130791、63-27986。「歩行に同期して擬音を発生する玩具」、㈱ナムコ（東京）、1-130795、63-25913。

大阪AMショーの剰余金

有馬で決算処分

90年はAOU主催、大阪で開催

大阪府アミューズメントマシン・オペレーター協会（梅原靖三会長）は九月一日、神戸・有馬温泉の「欽山」で第三十回理事会を開き、先の「大阪AMショー」の収支決算案を承認した。

これは前回の理事会で承認された約八百万円の剰余金の処分方法を一部修正し、最終決算として承認するもの。①アイレムの給与分は約二百四十万円、②実行委員による反省会費用は約百三十二万円（山代温泉で実施済み）、③協力した役員、出展社のための夕食会費用は約百五十万円（理事会直後の懇親会で実施）、④大レ協への賃貸料は二十五万円（但し大レ協から十五万円寄付）、⑤AOUに指導料として支払う百万円などとなった。なおチャリティについては、八十万円の収入のうち三十万円を青少年育成大阪府民会議に、また五十万円を府警関係の大阪青少年環境問題協議会にそれぞれ寄付することになった。同協会では剰余金をゼロにする方針で進めている。

今後の「大阪AMショー」については、AOUに一任したところ正副会長間で話合った結果、来年はAOU主催として継続していく方針が決まった。春の「AOUエキスポ」が東京都協による実行委員会で運営されるのと同様、「大阪AMショー」では大阪府協が実行委員会を作っていくことになる。このため大阪府協が独立した事務局を開設する方向で検討を進めることになっている。

梅原会長は「AOUショーは東日本、東京のメーカー中心で、大阪ショーは西日本、在阪メーカー中心。それぞれの地域で人は来やすくなる。両方とも全国規模のショーとPRしてよい。メーカーはどのショーに出展するか、選んで決めたらよい」と説明している。なお来年のショーの会場、日程は未定で、今年と大幅に変わる可能性があるとのこと。

同理事会では「大阪AMショー」の反省事項について意見を求めたが、何も出なかった。しかし大阪府協では、反省会でさまざまな反省事項が出たので事務局で整理する――としている。なお梅原氏は「AOUの社団法人化」問題について考えを示した（5めんの別記事参照）。

同理事会終了後は、在阪メーカー六社を招いて夕食会が開かれた。

AMショー・メッセージ

「遊び」のノウハウ

ショー委員長　中村雅哉

昭和の時代から、平成という新しい時代を迎え、単なる年号の変更のみならず、そこに大きな節目を感じずにはおられません。

大きく世界を見れば、社会主義諸国の自由化という流れの中、新しい東西関係が形作られつつあります。

日本においても、先の参議院選挙の自民党大敗は、長らく続いた自民党一党体制が崩れて、政治の流れに大きな変化の起こることを予測させる出来事でありました。外交面でも、日米構造協議、難民問題、環境問題等、従来の政治・経済の枠組みでは処理しきれない難問が目白押しの状況であり、いずれもグローバルな対応を迫られていることはご承知の通りでございます。

ひるがえって、当業界を見ましても、念願であったJAMMAの社団法人化の実現などひとつの節目を迎え、新たな時代への対応を着々と進めているところでございます。

今回、ここに開催されます第27回アミューズメントマシンショーが時代の要請であります「遊び」の技術とノウハウを、業界内だけでなく、広く関心のある方々に、ご高覧いただける場として、ますます注目を集めておりますことは、主催者並びに出展社一同、無上の喜びであります。

この場をお借りして少々「遊び」について申し上げれば、オランダの歴史学者ホイジンガの「文化は遊びの形式の中で発生し、はじめのうち、文化は遊ばれた」という言葉を思い出さずにはおれません。このことからすれば、我々は「遊び」を創り出す過程において、文化をも創り出していると言えるのではないでしょうか。

「遊びが創る、21世紀の夢」という今回のショーのテーマ通り、我が業界の使命は、まさに21世紀の文化を創り出すことに他ならないと感じております。

我が業界は、いわゆるハード面だけでなく、ソフト面においても、蓄積された「遊び」のノウハウを、あらゆる場面に対応させていく能力、あるいは、その展開による新たな可能性の追求能力を備えている、と自負しております。

ビデオゲーム開発で培われた技術、ロケーションについてのノウハウは、例えば、大型ショッピングセンターでは、テナントとしての参加だけでなく、店舗自体のコンセプト作りに参画するまで認められるようになりましたし、昨今の地方博の開催にあっては、集客の核となる施設設計、運営に携わったりと多方面の活躍を見せております。

また、いわゆるニューメディア、例えばハイビジョンやコンピューター通信等の展開にも、その普及促進にアミューズメントやエンターテイメントは無くてはならないものとして、認識されてきております。

このようなアミューズメントやエンターテイメントに関する我が業界への期待は、それによって、とかく働きすぎと非難されがちな我が国の産業社会や国民に対して、余暇活動を促進させるものとして、大きく貢献していけるものであり、我々の業域をますます拡大させ発展させていけるものと考えております。

最後になりましたが、ますます期待が寄せられ、注目の集まるアミューズメントマシンショーを、新しい可能性とビジネスチャンスの場として、ご活用いただくことをお願いするとともに、ご後援くださいました関係官庁、諸団体の皆様をはじめ、関係各位のご尽力に心から感謝申し上げて、ご挨拶とさせていただきます。

中村雅哉氏

JAMMAとAAMAが

3日に国際会議

韓国製偽造基板問題などで

(社)日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）は十月三日、東京・虎ノ門のホテルオークラで、米国のAAMA（アメリカン・アミューズメントマシン・アソシエーション）と合同で国際会議を開く。

これは主にTVゲーム機の無断コピー品などを国際市場から一掃するため、日米のメーカー協会が協議するもので、AMショー前日に開かれるのが恒例となっている。今回は、米国での並行輸入基板をめぐる連邦控訴審判決（無断営業使用を著作権侵害と認める内容）後の問題点を討議するほか、韓国や台湾におけるコピー動向、欧米でのコピー品取り締り状況などの報告が行なわれる予定となっている。

4日夜合同パーティー

第27回AMショー初日（十月四日）の夜、ホテルオークラで例年どおり「AMショー合同パーティー」が開かれる。これはショー委員会が企画、ショーパーティー運営委員会（日南香委員長）が運営するもので、ショーの出展社がパーティー券（一万三千円）を購入して顧客や関係者に進呈、招待する――という方式をとっている。従って実質的な主催者はパーティー券を買った出展社ということになる。

この方式は、大手出展社が各自でレセプション（招待会）を開いていたのを統合して生み出されたもので、今年で五回目となる。

SC遊園の例会なども また単独展示会も予定

第27回AMショー開催に伴い、いくつかの会合や展示会が開かれるが、そのうち判明しているのは次のとおり。

日本SC遊園協会（NSA）は十月四日、東京流通センター（TRC）で昼食会を兼ねて、第十四回例会を開く。

日本娯楽機械オペレーター(協)（JOU）は十月四日に、浜松町の貿易センタービルで懇親会。

シグマ商事(株)は貿易センタービルでプライベートショーを開く。これは同社がJAMMA会員でないことによる。

日本アミューズメントマシン・オペレーター連合会（AOU）はこの期間、とくに会合を開く予定はない。JAMMAの業務用部会（旧DB部会）の予定は未定。

事務所移転

プレスティージ企画＝大阪府堺市七道東町百六十一の九、☎（〇七二二）二八―一六三六、沈美枝社長。

電話番号変更

(株)吾妻＝東京都八王子市中野山王二の六の十一、☎（〇四二六）二七―五五五一、佐藤光雄社長。

第27回AMショー小間配置

27 th Amusement Machine Show
EXHIBITORS

Exhibitor	No.
Able	47
Asahi Engineering	11
Asahi Seiko	46
Banpresto	33
Capcom	42
Daisen Sansho	28
Data East	32
Duckman	19
Hope	6
Irem	44
Jaleco	48
Kansaiseiki Seisakusho (KASCO)	31
Kato Amusement	10
Kato Mfg.	15
Kawakusu	29
Komaya Mfg.	24
Konami	41
Masago Industrial	18
Midgety Engineering	20
Nacos	17
Namco	13
Nippo	9
Nippon Conlux	39
Okamoto Mfg.	8
Rollertron	27
Sanwa Denshi	14
Sega Enterprises	25
Seimitsu Shoji	23
SNK	30
Soshiyo	26
Sunaga Exploit	1
Sunwise	40
Taito	16
Taiyo Jidoki	43
Tasko	5
Tatsumi Electronics	46
Tecmo	3. 34
Toa Musen	7
Togo Japan	12
Tokyo ACA	4
Universal Sales	21
UPL	38
Yuei	22
Zen International	2

Trade Press

Trade Press	No.
Amusement Industry	36
Amusement Press	35
Sogo Unicom	37

第2会場（1F）
東京エーシーエー 4　テクモ 3　縁 2　スナガ開発 1
タスコ 5　ホープ 6　岡本製作所 8　7
東亜無線電機
日邦産業 9　朝日エンジニアリング 11　加藤工業 10　トーゴ 12
休憩・喫茶コーナー　入口　受付　出口　WC　1F

第2会場（2F）
三和電子 14　ナムコ 13
カトウ製作所 15　タイトー 16
22 友栄　ユニバーサル 21　ミゼットエンジニアリング 20　眞砂工業 18　ナコス 17　ダックマン 19
休憩・喫茶コーナー　休憩コーナー　放送室　2F
WC　事務局　連絡通路

第1会場（2F）
アミューズメント産業出版　アミューズメント通信社　受付　入口　出口
サンワイズ 40　日本コンラックス 39　総合ユニコム　ユーピーエル 38　37　36　35　セイミツ商事 23　こまや製作所 24
休憩コーナー　旭日電子工業 46　旭精工 45　エイブル・コーポレーション 47　ジャレコ 48　アイレム 44
コナミ 41　カプコン 42　太陽自動機 43
テクモ 34　33　バンプレスト　データイースト 32　関西精機製作所 31
セガ・エンタープライゼス 25　総商 26　大仙産商 28　エス・エヌ・ケイ 30　カワクス 29　ローラートロン 27　休憩コーナー
放送室　WC

出展内容 50音順 27th Amusement Machine Show

各社出展内容一覧 (50音順)

本紙恒例の企画として、AMショー各出展社の抱負ならびに出展内容を網羅しました。この「各社出展内容一覧」により、展示会場の内容についてご理解がより深まり、その意義が深まるよう念じております。

AMショー開催を目前に、お忙しい中をご回答下さいました出展各社の方々に、心よりお礼申し上げます。なおこの原稿は九月中旬に締め切らせていただいた関係で、実際の出展内容とは多少異なる部分もありうることを、申し添えておきます。また出品機種について主催者側では、今回も従来どおりギャンブル機とコピー品を排除する姿勢で臨んでおり、その出品制限も一段と強化されています。ただ、今回は従来あったメダルゲーム機の展示区分は行なわれず、他のAM機と同じ扱いで展示されることになったために、展示内容に多少の混乱が見られることも、ご注意申し上げます。

今回のショーはJAMMAの単独主催となったため、遊園施設の展示が少なくなりますが、各種のAMマシンが会場を埋め尽くす予定です。展示会場は今回も東京流通センター(TRC)で、従来同様三つのフロアに分かれています。こうした会場の制約、会期の短さ、小間単位による出展計画にとどまっていること、G機排除の基準など検討されるべき点はありますが、落ち着いた展示内容となることを望むものです。

以下にまとめました各社出展内容は、機種による分類よりも、出展社ごとに配列するほうがわかりやすいとの見地から、社名五十音順にし、出展社ごとに出品機に通し番号を付けています。

(編集部)

「R―タイプ」の続編

アイレム

出展方針 「遊びと技術のコミュニケーション」をテーマに掲げている同社は、遊びを通じそのコーディネーターとして、心に潤いを与えるアミューズメントを創造し続けていくことをアピール。

出展内容 TVゲーム機①「R―タイプII」(新製品)＝「R―タイプ」の続編となるもので、一段と迫力を増したスペース・シューティングゲーム機。

占い機②「キスメットイブ」＝液晶表示によるもの。設置場所を選ばず息が長い。③「ネーム・メート」＝卓上型ながら液晶表示画面が大きい。

スピーカー④「セラミトーン」＝超薄型のパネル式で、壁掛けタイプ。いろいろな用途に使え、利用範囲が広い。

遊園施設をミニ版で

朝日エンジニアリング

出展方針 多様化するプレイランド、SC遊園地に、大型遊園地並みのロマンやスリルを味わってもらいたいという考え方から、大型施設の楽しさをそのままに小型化し、小スペースでより身近で、より手ごろな価格で遊びを提供できるような新製品を出品する。また今日まで実績があり、多くの人々に選ばれ続けている″汽車シリーズ″(ミニ、中型、大型)を基盤にした新シリーズとして、実際にアメリカで走っていた汽車を忠実に再現したものを披露する。

出展内容 ①「ちびっ子サーキット」(新製品)＝舞台上の回転コースを軌条に沿って連結された車体が、横揺れしながら走る。二人乗り六両。②「フラワーカップ」(新製品)＝舞台全体が回転し、その上のカップ自体も異なる回転をするミニコーヒーカップ版で三人乗り。③「ケンタッキー号」(新製品)＝四百五十ミリゲージのレール走行式乗物機で、機関車と客車の一体式で走行。大人二人子ども二人乗り。

高品質でコンパクト

旭精工

出展方針 「より使いやすく」「より手ごろな価格で」「より精度を高く」――という三点のバランスがとれた製品の開

出展内容 50音順 27th Amusement Machine Show

発、供給を基本方針としている同社は、今回もこのコンセプトに沿って多くの製品を展示する。

出展内容 セレクター①「AD―87R」＝電子選別マイクロセンサー使用のエスクロ機能内蔵で、硬貨一時保留式。②「AE―882」＝三・五センチサイズ2ウェイ電子式で、硬貨選別センサーに特殊コイルを採用。③「900／F50」＝メカ式簡易型フロントタイプの3ウエイ。④「AD―88E」。

このほかマイクロセンサー、カードディスペンサー、ホッパー、ペイアウトメカニズム、電子トータライザー基板、各種スイッチ類など、同社一連の硬貨メカ、部品類を豊富に展示。

多彩な扱い製品PR

エイブルコーポレーション

出展方針 あらゆるAM機と関連商品を提供し続けている同社は、TVゲーム、店頭機、プライズマシン、定置型乗物機、占い機など、子どもからファミリーまで幅広い年齢層が楽しめる商品を多数展示する。またオペレーターのために長期安定、高インカム商品を発掘していくことが、同社の努めと信じている、としている。

出展内容 TVゲーム機キャビネット①「ミニライブ」(新製品)＝幅五十センチのミディ型でロケコーナーを広く見せ、もっと多くの機械を入れるためのコンパクト設計。ナナオ製18インチモニター使用。

定置型乗物機②「とべとベアンパンマン」(新製品)＝バンプレスト製。コミカルなデザインで、コンパクト設計。

プライズマシン③「アンパンマンのスケボーコースター」、④「SDガンダム戦士」＝いずれもバンプレスト製の新作。LEDランプを当たりで止めると、キャラクターのイラストカード払い出し。⑤「すくいんぼー」。

TVゲーム機⑥「ポンピングワールド」(新製品)＝ミッチェル開発。風船割りをテーマにしたコミカルゲーム。⑦「キャリバー・フィフティー」(新製品)＝セタ開発。捕虜収容所から脱出し、敵の包囲網を突破していくバトルアクション。

占い機⑧「ヒューマンテスト」＝コスモスエンタープライズ製。問答形式で性格、適性を診断。⑨「しあわせまねきおみくじ」＝アブコ製。″関西弁おみくじ″も登場。

″遊び″をより身近に

エス・エヌ・ケイ

出展方針 ″遊び″をより身近に感じるよう常に付加価値性の高い商品開発を基本とし、″考え・感じ・想像する″といったさまざまな要素を追求し続けている同社は、高度化するニーズに対応したアミューズメント機器を提供する方針。

出展内容 TVゲーム機①「ビーストバスターズ」(新製品)＝アップライト型ガンゲーム機で、三人同時プレイ可能。米国のあるダウンタウンに出没するゾンビやエイリアンなどを、三人で狙撃するゲーム。銃は「メカナイズドアタック」のと同じ。画面は大型を使用。②アミダ応用のパズルゲーム(出品未定)。③「ストリートスマート」、④「スカイアドベンチャー」(③④は海外向け)。TVメダルゲーム機⑤「ファンシートラック」。

ビーストバスターズ

収益向上オプション

加藤工業

出展方針 息が長く安定した収益が得られるような良い製品づくりを目指している同社は、今回のAMショーでは利用料金のアップを図れる乗物機の新製品を発表する。また「大阪AMショー」で発表した「チビッコ自動車学校」に、カード払い出し機能をオプションとして取り付けたものを紹介する。

出展内容 定置型乗物機①「スクールバス」(新製品)＝定置型としては大型の六人乗りで、家族で乗って楽しめる。カラフルなバスをデザイン。メロディー、音声合成によるメッセージ付き。

②「チビッコ自動車学校」＝四人乗り。走行音、音声合成メッセージ付き。子どもたちの自動車学校として、各ロケーションで運営され好評を得ている機種。今回オプションとして子ども用の″自動車運転免許証″のカード払い出し機能を取り付け、オペレーターが各ロケで利用料金のアップを図れるよう配慮。

幅広くAM施設展開

岡本製作所

出展方針 遊園地および博覧会や各種イベントの総合プロデュースから、アミューズメントの活性化を図る開発までの幅広い取組みを紹介。また小型乗物やアーケード機も斬新なものを出品する。

出展内容 ①「スーパーバスケット」(新製品)＝従来機をグレードアップ。②「キディバンパーボート」＝子ども一人用ボート。③「サーカスバンド」(実演)。④「ローラーレーサー」。⑤「コミックフォト」＝合成写真作成機。⑥「イルミネーションシステム」＝大型機から各種表示まで取り付け簡単で、耐久耐水性が非常に高い。

⑥同社運営の各博覧会でのプレイランドをパネル写真で紹介。

超大型クレーン中心

カトウ製作所

出展方針 六人用大型クレーン機をメインに、「アリババ」「オオカミをやっつけろ」など童話をモチーフとしたアーケード機およびメダルゲーム機の新作、従来機「ハチャメチャ町内大レース」のカプセルタイプなど、高収益が得られる機種を揃えるとしている。

出展内容 アーケードゲーム機①「オオカミをやっつけろ」(新製品)＝ボール投げタイプのゲーム。キャラクターにオオカミと子ヤギを配し、食べられそうになっている子ヤギを助けるという設定で、従来のボール投げタイプにストーリー性を加味したもの。

クレーン機②「ビッグステーション」(新製品)＝六人用大型クレーンで大迫力。大きな景品テーブルが回る。プライズゲ

出展内容50音順

27th Amusement Machine Show

ーム機。③「ハチャメチャ町内大レース」（新製品）＝同名機のカプセル景品払い出しタイプ。

メダルゲーム機④「アリババ」（仮称、新製品）＝"アリババと四十人の盗賊"をテーマにした回転リール使用のもの。⑤「ハチャメチャ町内大レース」＝オッサンとステキチの大レース。ガンバレボタンがユニーク。楽しいゲーム性とコンスタントな売上げで、息の長いゲームとして好評。

"CPシステム"充実

カプコン

出展方針　シリーズとして定着し、好評を得ている"CPシステム"ゲームにますます力を入れるとともに、アーケード、SC、シングルロケなどそれぞれに対応し、市場のニーズに応えたバラエティー豊かなゲームを続々と開発していく"カプコンパワー"の一端を、今回のショーで披露する。

出展内容　TVゲーム機①「1941」（新製品）＝"CPシステム"第七弾。「1942」「1943」に続く"19シリーズ"第三作。同システムの機能を生かし、より深みを増した痛快シューティングゲーム。②「ストリートファイター89」（新製品）＝"CPシステム"第八弾。今までにないリアルな本格的格闘ゲーム。個性、能力の異なる三人から選択し、恋人"ジェシカ"を救出。③「カプコンベースボール"助っ人外人大暴れ"」（新製品）＝プロ野球十球団をテーマにしたベースボールゲーム。名前入力で自らチームの中心となってプレイ。スポーツ紙での報道デモ画面も。④「アドベンチャークイズ"CAPCOM WORLD"」（参考出品）＝アドベンチャーがテーマのTVクイズ機。漢字ROM搭載により、クイズの文字が非常に読みやすい。

プライズゲーム⑤「チュウチュウ・ドラまねき」（新製品）＝ボックス内にいるかわいい小ネコが、チーズを食わえたネズミを捕まえる（円盤を回転させ、円盤上に描かれた数字を集めると景品払い出し）。

ストリートファイター89

1941

カプコンベースボール

良い製品を厳選供給

カワクス

出展方針　付加価値販売をめざす同社は、メーカーとオペレーターを信頼のきずなで結び、より良い製品を厳選して届けるとともに、事前事後の各種サービスや、アピールできる店舗づくりや演出を行なうための支援など、積極的にさまざまなメリットを提供するとしている。また優れた製品の開発、発掘にも力を注ぎ、自社ブランド製品として、オペレーターに供給し続けていく。

出展内容　TVゲーム機①SNK開発「SCメカナイズドアタック」、②アイレム「R―タイプII」（新製品）、③UPL「タスクフォース・ハリアー」（新製品）。定置型乗物機④キディーワールド「ラウンドチェアー」、⑤バンプレスト「とべとべアンパンマン」（トーゴ製造、新製品）。

アーケードゲーム機⑥英国トルネード社「アクアブラスタ」＝水鉄砲で楽しいターゲットを狙い撃ち（パネル展示）。

プライズマシン⑦大平技研「ジャンボツインII」（新製品）、⑧バンプレスト「アンパンマン・スケボーコースター」（新製品）、⑨同「SDガンダム戦士」（新製品）。

メダルゲーム機⑩ひまわり製作所「タイム30」、⑪田中興業「森のくるくる村」（新製品）など。

TVゲーム機キャビネット⑫コスモ電子「コスモラムダ25」＝ブラウン管が二個入っているもので、②と③のTVゲームを組み込んで紹介する。

一味違うエレメカ機

関西精機製作所

出展方針　プレイした後、スカッとする機械作りを目指して開発した新製品をメインに出展する。これはゲームをできるだけ単純化したもので、体で感じる新タイプのゲーム。TVゲームが多い中、一味違ったエレメカ・アミューズメントマシンであり、売上げが長続きするよう考えたもので、ロケーションの個性化に役立つとしている。

出展内容　アーケードゲーム機①「（名称未定）」（新製品）＝最新の技術を使ったスカッとする機械（ショー出品まで未公表）。②「スーパーチェックス」＝プレイヤーの明るい歓声が上がるコンパクトなマスゲームで、二人から四人のグループ、アベック、ファミリーで楽しめるアイスホッケーゲーム機。③「ポルル君の旅行」＝「ミニドライブ」の縦型で、占有スペースが従来機の半分。ピンクのオープンカーと田園風景が遠くからでも目を引く。ボディー色をかわいい感じのオレンジに一新して登場。

④「VIEW BOX III」＝アニメ映像を楽しむもので、安定した人気のサーカス風デザイン。テレビでおなじみのキャラクターを選び、毎年最新作を提供。

⑤「双眼観光望遠鏡」＝明るく広い視界で、可視時間は一分から三分まで調整可能。電源不要でどこにでも設置できる。

知的AM世界を構築

コナミ

出展方針　憩い、やすらぎ、楽しみを味わうことに価値感を見いだす新しい文明がやってきつつある、と見ている同社は「テクノヒューマン」をテーマに、知的アミューズメントの世界を構築し、社会への貢献を果たしたいと考えている。技術的発想ではなく、情緒的要求からの発想で、最高の感性と技術力でユーザーに感動を与える商品の開発、提供に取り組んでおり、同社ブースへの立寄りを心から待っているとしている。

出展内容　TVゲーム機①「グラディウスIII」（新製品）＝ヒットゲーム「グラディウス」シリーズの世界をさらに充実、発展させ、いよいよ登場。さまざまなパワーアップ、華麗なグラフィック、迫力のサウンドに、より磨きをかけてプレイヤーを魅了する。

②「クォース」（新製品）＝上から降りてくるブロックに弾を撃って四角形（正方形または長方形）を作って、ブロックを消していく新タイプのシューティングパズルゲーム。一人でも二人でもプレイでき、二人プレイには同時型、対戦型、協力型の三種類がある。

アーケードゲーム機③「つるりんくん」（参考出品）＝子ども向け。"つるりんくん"がお経をあげている和尚さんの目を盗んで、タイミングよくお供え物のだんごを取って食べるゲーム。和尚さんに見つかり、木魚のバチで頭を叩かれるとアウト。だんごを全部食べると景品が払い出される。

グラディウスIII（開発中の画面）

クォース

出展内容50音順

27th Amusement Machine Show

商品の多角化めざし

サンワイズ

出展方針　新しいアミューズメント形態を提案し続ける同社は、"サンワイズブランド"（＝高品質＋事業性の確立）を目指し、多角的な分野へ積極的に参加していくことを目標に掲げながら出展。

出展内容　①「アナザーワールド」＝タロット占いを本格的に導入したコンピューター占い機。今回は従来機に改良を加え、"啓示"としての出力用紙に重厚さを増したものを出品。②「ジャンケンマンJr.」＝イベンター。イベントをサポートする小型機で手軽に持ち運び可能。③「ジャンケンマン・フィーバー」＝安定した収益を続けている店頭用メダルゲーム機。④「バイキング」（新製品）＝SCロケ向けの大型メダルゲーム機。⑤「サンダーマン」（参考出品）＝店頭用メダルゲーム機。

パチンコタイプ3種

こまや製作所

出展方針　"安定した稼働"に照準を置いて、ロケーションに安心して設置できるパチンコタイプのゲーム機三種類を新しく開発。これに「大阪ショー」で発表した二機種を加え、プライズゲーム機二種、メダルゲーム機三種の計五機種を出品。

出展内容　プライズゲーム機①「TEL 119」（新製品）＝電動式パチンコで弾く玉を消防士による放水に見たてて、七軒の商店の火事を消すゲーム。三十回消すと景品払い出し。②「宝島」＝LED表示によるもの。

メダルゲーム機③「サンダーレール」（新製品）＝パチンコの玉をループコース（三つある）に入れると、ループの中にあるルーレットが回り、ループ下の穴に入ると止まって、数字の数だけメダルが払い出される。玉一個で一ゲーム。④「UFO JACK」（新製品）＝弾いた玉がじょうご状のレールから落ちると、回転している数字円盤が止まり、上に来た数字分だけメダル払い出し。玉一個で一ゲーム。⑤「シグナルマッチ」＝信号の三色とルーレットを組合わせたゲーム。

UFO JACK

TEL119

サンダーレール

メーカーと相互協力

三和電子

出展方針　同社は今後も、メーカーとの相互開発に力を入れ、製造の受注、部品および機械の研究・開発を進め、オペレーターが安心して使えるような製品を提供していく、としている。

出展内容　アーケードゲーム機①「ターボドライブ」＝車がコースアウトしないレーシングゲーム。

健康診断機②「ヘルスチェッカー」＝体質のアルカリ／酸性度、心拍、血圧などをチェックしプリントアウト。スポーツセンターやホテル、ボウリング場、SC、店頭などに設置し好評。

部品類③「ハンドル・アクセルキット」＝ドライブゲーム用。メーカーの開発用、オペレーターの保守用に最適で量産可能。④「大型麻雀パネル」＝キャビネットの大型化傾向に対応して開発。見やすく使いやすい大型ボタンの操作盤。⑤「照光式押しボタン」＝子どもの視覚に働きかけるよう

ターボレバーとボタン

ハンドルキット

27th Amusement Machine Show

出展内容 50音順

にしたランプ付きボタン。このほか同社オリジナルの⑥マイクロスイッチ、⑦三百六十度回転式「ターボレバー」など各種パーツを展示する。

"遊トロニクス"指向

ジャレコ

出展方針　今年同社は遊びとエレクトロニクス、すなわち"遊トロニクス"をテーマに掲げ、アミューズメントとハイテクノロジーを駆使したエレクトロニクスの融合により、遊びの変化に対応した商品の提供をめざす方針。

その代表例が体感TVゲーム機「ビッグラン」の"ムービングタイプ"と"ポニータイプ"で、ショーではオペレーターが十分に試乗できるよう配置する。またキャビネットもあらゆるゲームに対応すべく、TVゲームからメダルゲームに至るまでシリーズ化し、期待に沿える商品ラインアップにする。さらにAM関連の「高額紙幣両替メダル貸機」や「じゃじゃ丸ポップコーン」など、ハード、ソフトともにAM空間の創造を提案する。

出展内容　TVゲーム機①「ロード・オブ・キング」(新製品)＝斧を武器として戦うもので、だれでも気軽に楽しめる内容のスクロールアクションゲーム。②「ビッグラン"ポニータイプ"」(新製品)＝ミディ型キャビネットで最高四人まで参加できる通信機能を採用。③「同"ムービングタイプ"」。④「プラスアルファ」。

キャビネット⑤「テーブルポニーフラットスクウェア25」。⑥「同VHタイプ」(新製品)＝モニターの縦横を自由に変更可能。⑦「テーブルポニー」。⑧「ポニーマークII」。⑨「同フラットスクウェア28」など同社一連のTVゲーム機キャビネット。

このほか⑪アーケードゲーム機「アームチャンプス」、⑫SCロケ向けプライズゲーム機「がんばれ・じゃじゃ丸」、⑬同「ホップ・ステップ・ジャンプ」(新製品)。⑬自販機「じゃじゃ丸ポップコーン」、⑭高額紙幣両替メダル貸機「ポニーチェンジャー」(JCS—1～3)などを出品。

ビッグラン・ポニータイプ(イラスト)

ハイテクスポーツ機

スナガ開発

出展方針　ハイテク時代のスポーツ施設として、とくにゴルフ練習機を中心とした小間展開を行ない、完全自動化されたティアップマシンを初めシミュレーションゴルフのほか、楽しみながらのフィットネスなど、複合施設としての魅力あふれる商品群を展示する。

出展内容　①ゴルフ練習用全自動ティアップマシン「コンピューティ・10000H」＝標準型②「同15000H」＝球数管理と度数管理兼用システム、③「同20000H」＝球数、度数管理を兼ね、フロントでの打席管理、営業状況の情報の即時TV画面表示とプリントアウトもできる。①②③ともティの高さ自由設定で、プリペイドカード方式採用(硬貨作動式も可能)。

④「PAR・T・ゴルフ」＝居ながらにして世界の名門コースをラウンドできる映像スクリーンによる本格的シミュレーションゴルフ。⑤「全自動パター練習機」＝硬貨作動式で成績に応じてリプレイ。カップインごとにフック、スライスラインが変化していく。

⑥「フィットネスビジョン」＝TV画面を見ながらサイクリング。⑦「全自動血圧計"LTI350」。⑧酸素発生機「スーパーフレッシュ32」＝高分子酸素富化膜を使用し、空気を原料として通過させることにより約三〇%の無菌酸素を作り出す。タバコの煙や雑菌も完全カット。スポーツのアフターケアにも効果。

⑨「スーパーカートシステム」＝滑るコースでのクラッシュカート。⑩バッティングマシン「SA2X」＝緩急をランダムに実戦同様のスピード。⑪同「SA3F」＝超高速三段階。⑫オートテニスマシン「MR8AT—S」＝ボールポジションを2ポイントにコントロール可能。キースイッチ付きでスクールの利用にも向く。

テーマ別に機種配置

セガ・エンタープライゼス

出展方針　郊外型複合レジャーセンターの構築と、都市型アミューズメントセンターの活性化、大型化を推進している同社では、今や人々の価値感も感性の領域へと移行しつつある中で、ウォンツを捕らえた新製品の開発を積極的に行なっているとしている。

今回のAMショーでは、今秋発売予定の新製品はもとより、現在アミューズメントセンターで人気を博している各種ゲーム機をラインアップし"美感創遊"をキーワードに、同社小間全体を「エンターテイメント・プラザ」として演出し、七つのゾーン区分で展開する方針。

出展内容　"インフォメーション&メルヘンプラザ"＝国内、海外のインフォメーション、①「ドリームキャッチャー」、②「UFOキャッチャーDXIII」などクレーン機を設置。

"カーニバルプラザ"＝③「フロッグフリップ」(新製品)を中心に各種プライズゲームを配置。

"カジノプラザ"＝④「ビンゴサーカス」(十人用TVビンゴ、新製品)、⑤「ゴールデンウェイブ」(六人用マネープッシャー、新製品)、⑥メカスロ「M3001」、⑦同「M4001」、⑧「ワールドダービー」などメダルゲームコーナー。

"スポーツ&体感プラザ"＝⑨「(名称未定)」(二人用ガンゲーム、新製品)、⑩「ビッグタイトル」、⑪「チャンピオンシップバスケットボール」⑫「ニュースピードホッケー」などアーケードゲーム機コーナー。

"エアロプラザ"＝同社"エアロシティ"キャビネット使用のTVゲームコーナーで、前編と後編で主人公が変わる同社"システム16"⑬「ESWAT(イースワット)」、⑭「DJボーイ」(新製品)、⑮「フラッシュポイント」、⑯「スーパーマスターズ」を出品。

"ネットワークプラザ"＝⑰「スーパーモナコGP」(アップライトタイプ)による八人同時プレイのレースを展開。

"ニューマーケットコーナー"＝カードシステムその他を展示。

ゴールデンウェイブ

ビンゴサーカス

イースワット

TV機大型化に対応

セイミツ商事

出展方針　TVゲーム機のモニターの大型化が進んでいる中、それに対応したキャビネットとコントロールパネルの紹介を中心に、各種部品を展示する。

出展内容　①「26インチ用テーブル筐体」、②25インチ以上のTVモニター使用ゲーム機用の"マージャンコンパネ"(新製品)。

このほか操作盤「CTX」シリーズ、各種スイッチ、TVモニターなど同社一連の部品類。

26インチ用テーブル筐体

世界の良質機を提供

禪

出展方針　世界中の良いものを自身の目で確かめた上で、安価に提供することをモットーにしている同社では、その中でもメイン商品である英国製ディーゼルトレイン、およびイタリア製ロードトレインを実物展示し、来場者が手で直接触れてヨーロッパ製品の良さを再確認してもらう方針。

また「こんなものはないか」など気軽に声をかけて相談してほしい、としている。

出展内容　大型走行式乗物機①「リオグランデ号」＝英国セバーン・ラム社製。スタンダード型(15インチゲージ)。トレインの大きさの割りには、同転半径二十メートルとなっており、効率のよいレイアウトが可能。ディーゼルエンジンと油圧モーターの駆動方式は運転しやすく安全。

②「F—87型ロードトレイン」＝イタリア・ドットー社製。フォード製トラクター用ディーゼルエンジンを改良して搭載。二十度の坂道も楽々と登っていく。イタリアならではのデザインと完成度に加え、全車両4WS機構が回転半径五・五メートルという機動性を実現し、園内観覧・運搬用に最適。

リオグランデ号

14めんへ続く

27th Amusement Machine Show

出展内容 50音順

総合的に良質商品を

総商

出展方針 総合ディストリビューターとして、安定した収益性のある商品の提供とともに、運営面や店の雰囲気づくりなど新しいロケ展開を考えたものを提案する。

出展内容 TVゲーム機（すべて新製品）①セガ社「イースワット」、②コナミ「クォース」、③ナムコ「バーニングフォース」、④アイレム「R－タイプII」、⑤ジャレコ「破兆」、⑥同「ビッグラン」（ムービングタイプ）。プライズゲーム機⑦タイトー「おにっぴ」（TV画面使用）、⑧同「アップルプル」、⑨カプコン「バーディチャンス」、⑩同「チュウチュウどらまねき」（新製品）。紙幣両替機⑪国産金属工業「BC－71」、⑫同「KC－71」（高額紙幣用）。

8機種の新作を披露

タイトー

出展方針 "心に感じる遊びづくり"をモットーに、楽しさ、面白さ、豊かさを人々に訴えるアミューズメント空間の創造を提案する。数多くの強力機種の中でも、50インチモニター「タイトロビジョン50」数台による「ダライアスII」「SCI」の出品により、時代のニーズに応えた迫力のある遊びをアピールする方針。

出展内容 TVゲーム機①「SCI」（コックピット型、新製品）＝決められたコースをただ走るだけのゲームスタイルから脱皮し"より自由に、より大胆に"をコンセプトとした、異色のドライブ・シューティングゲーム。襲い来る敵を銃で粉砕する快感を体感できるハードなもの。

②「ダライアスII」（コックピット型、新製品）＝「ダライアス」の続編。プレイヤー機は強力に改造され、パワーアップで史上最強の核爆発攻撃。前作をはるかに超えたグラフィック。

③「メガブラスト」（新製品）＝同社"F²システム"第三弾。四方向発射の戦闘機"メガブラスト"を操作し、巨大敵キャラクターに立ち向かうSFシューティングゲーム。全八ラウンドの壮大なゲームフィールドで、パワーアップ充実。ボスのバリエーションが豊富で変化に富む。

④「パズニック」（新製品）＝ブロックを動かしマークを並べて消していき、制限時間内にすべてのブロックを消してしまうというTVパズルゲーム。百四十四面構成で面セレクト可能。

クレーン機⑤「ムーンキャッスル」（新製品）＝大型で八人用。メリーゴーランドを思わせるようなメルヘン的デザイン。

プライズゲーム機⑥「アップルプル」（新製品）＝SC向け。三種のリンゴが付いた回転盤を止め、当たるとリンゴの木のドアから"リンゴ姫"が景品を運んでくる。はずれると魔法使いに高笑いされる。⑦「おにっぴ」（新製品）＝SC向け。TVモニター使用のプライズ機。上空から落下する主人公を操作し、浮遊カプセルを取りまくり、当たりが出るとヒーローに変身後、地上に降りて敵を倒すと景品払い出し。

メダルゲーム機⑧「エメラルドホール」（新製品）＝29インチモニターとメカを駆使した本格的ルーレットで八人用。ボールコントローラーでBET。

メガクラフト

SCI

ムーンキャッスル（イラスト）

エメラルドホール（イラスト）

チャイルドシリーズ

太陽自動機

出展方針 同社では従来、ライフサイクルが長く、より安定したインカムが得られ、顧客の広いニーズに対応できる商品を積極的に開発してきたが、今回のショーでは新製品の"チャイルドプライズ機"を中心に"チャイルドメダル機"、各種のアップライトビデオメダル機を展示し、チャイルドからヤング、アダルトの各層にアピールする。

出展内容 TVゲーム機①「くるくる・ぴょんぴょん」（新製品）＝かわいいカエルのキャラクターを使った組合わせ、面白ビンゴ。タテ、ヨコ、ナナメに並ぶと得点。画面にオタマジャクシが出るとオマケゲームができる。"チャイルド・ラブリー・シリーズ"第五弾。

プライズマシン②「ぴょんぴょん」＝同シリーズ第四弾。十四のカエルによるジャンプ競走。

メダルゲーム機③「ぴょんぴょん」＝②のメダルタイプで同シリーズ第三弾。④「とんとんびょうし」＝同シリーズ第二弾。⑤「とんとん」＝同シリーズ第一弾。⑥「スーパーベル」（新製品）＝ゲーム場を華やかに演出する新感覚のキャビネットで、絵柄合わせのスロットタイプ。

屋内用の大型遊戯機

タスコ

出展方針 「ニューメルヘンボックス」「スーパーゴリラボール」など人気機種をより完成させたもの、およびSC向け大型機種を展示。また大型遊園施設の写真パネル展示を行ない、小型乗物機から遊園施設までのトータルメーカーとしての特色を打ち出す方針。

出展内容 ①「ニューメルヘンボックス」（新製品）＝一段とカラフルになり、より多種多様なアスレチック性に豊んだ遊びを採り入れた楽しい遊園施設。

②「スーパーゴリラボール」（新製品）＝"アーケードタイプ""カーニバルタイプ"としてデザインを変えて登場。キャラクターの面白さにゲームの楽しさをプラス。

③「メルヘンホイール」（新製品）＝高さ二・七メートルの屋内型観覧車。音声、メロディー付きのSC向けの大型遊戯機で、最近のSCの室内遊園地化傾向に対応したもので、ロケの雰囲気を一新させる。

効率経営の各種機器

大仙産商

出展方針 同社は、通貨処理機の専門メーカーとしてさまざまな業界より高い信頼を得ているグローリー商事㈱の、AM業界向け販売代行店として、数々の関連設備機を提供している。

今回のショーでも、これからのAM業界の効率経営に貢献すべく、ニーズに適応した両替機器、メダル貸機、紙幣計数・硬貨計算などを行なう集計・整理機器を中心に、近年増加の傾向が著しいカードの販売機なども出品し、より充実した豊富なラインアップで、グローリーのサービス機器の数々を広くアピールする。

出展内容 紙幣両替機①「ER－22」、②「ER－50C」、③「ER－401A」、④「ER－30A」。硬貨両替機⑤「ECA－1A」、⑥「EF－3BD」。

硬貨計算機⑦「CP－10」、⑧「CP－81」、⑨「CR」（手動式）。

紙幣計算機⑩「GFB－20」。

メダル貸機⑪「ER－402A」、メダル計数機⑫「CN－10M」、メダル自動包装機⑬「WR－100M」。

硬貨選別機⑭「Su－60P」、カード販売機⑮「KC－204M」（新製品）＝テレホンカード、オレンジカードなどから紙製カードまで、一台で多彩なカード販売が可能。高額紙幣にも対応。

KC－204M

3画面で車での攻防

辰巳電子工業

出展方針 コンピューターグラフィックスを駆使し、ゲームの中で新感覚の世界を体験できるマシン作りを目指す同社では、今回、三台のTVモニターによるマルチスクリーン方式のカーアクションゲーム機を出品する。

出展内容 コックピット型TVゲーム機「ラウンドアップ5」（新製品）＝大陸の各地で発生するテロリストグループによる犯罪を撲滅するために出動した"特殊部隊"と犯人グループの激しい戦いが、ワイドな三画面マルチスクリーン上で展開する、という迫力あるカーアクションゲーム。バイク軍団との攻防に、新しいゲーム性を採用。

浄水システムを提案

ダックマン

出展方針 前回ショーの出品で注目を集めたプール清掃ロボットのほか、プール浄水システム、プール水清浄剤、そして今回の主力となる小型少量オゾン浄水装置などを展示するとともに、遊園施設設計についても、従来の経験を生かした独創的な

21めんへ続く

海外の話題
INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

キャラクタービジネスで

巨大化するディズニー

「マペットショー」制作のヘンソン社を買収

ザ・ウォルト・ディズニー社（本社カリフォルニア州バーバンク、マイケル・アイズナー会長）は、テレビの人気人形劇「マペットショー」の製作会社であるヘンソン・アソシエーツ社（本社ニューヨーク、ジム・ヘンソン社長）を買収することで合意した、と八月二十八日に発表した。買収金額は明らかでないが一億ないし一億五千万ドルと見られている。

ヘンソン社はヘンソン氏が生んだ「かえるのカーミット」、豚のレディー「ミス・ペギー」などのキャラクター人形の制作会社で、とくに「セサミストリート」のキャラクターで知られている。

このため今回の買収は、「ミッキーマウスとミス・ペギーの〝結婚〟」と受けとられている。

しかし、発表によると「セサミストリート」のキャラクターは今回の買収に含まれていない。これらはテレビ番組制作会社のチルドレンズ・テレビジョン・ワークショップ（CTW）社に、ヘンソン社がキャラクター使用権を与えているもので、当分の間この方式は変らないと見られている。

ただし「マペット・ベイビーズ」のキャラクターは、今回の買収に含まれている。これらはディズニー社の遊園地（ディズニーランド、ディズニーワールド、許諾している東京ディズニー）に加わることになる。つまりこれらの遊園地でアトラクションに採用されるほか、キャラクター商品など広範囲に使われる。

「マペット」のキャラクターは世界的に有名なことから、ディズニー社はこれらのキャラクターをさらに発展させる、と期待されている。これは〝キャラクタービジネス〟に強いディズニー社だからこそ実現できることとされている。

並行輸入基板でAAMAが

オープンレター

無断営業使用に対し警告

米国のAMゲーム機メーカーの協会、AAMA（アメリカン・アミューズメントマシン・アソシエーション、事務局バージニア州アレクサンドリア、ギル・ポーラック会長）は八月十五日、並行輸入基板問題に関する公開状（オープンレター）を発表した。

その内容は次のとおりで、同協会では、TVゲーム機のメーカーはその上映権を持っており、無断営業など制限できることがはっきりしたと宣言している。

「第四巡回区連邦控訴裁判所は、レッドバロン社対タイトー・アメリカ社訴訟事件についての連邦地方裁判所の決定を破棄するとともに、グレイマーケットや並行輸入によるTVゲーム機をオペレーターが営業使用することをはっきり禁止する決定を下した、ということを私たちは了承した。

同裁判所は、その理由書の中で、TVゲーム機の設置営業が著作権法に定める上映に該当すること、こうした著作物の上映権は米国における著作権者のものであることを明確にした上で、タイトーがTVゲーム「ダブルドラゴン」の上映権をレッドバロン社に対し認めなかったとの事実を示し、また日本での販売の結果権利を得たとの推論を主張しようとしたレッドバロン社の試みを退けた。

同裁判所はまた、著作権法第百九条(a)に示される〝ファーストセール（初売り）原則〟によって、「ダブルドラゴン」の無断上映が許されると主張するレッドバロン社の試みをも退けた。同裁判所は、〝ファーストセール原則〟は著作権者がその著作物の無断上映をやめさせる権利まで制限するものではない、ということを強調している。

メーカーは著作物としてのTVゲームの無断上映を制限する権利を持っていることが、はっきりした」

ピンボールエキスポ89

9月末シカゴで

フリッパーファンに恒例の催し

今年の「ピンボール・エキスポ89」は九月二十九日から二日間、シカゴ郊外、オヘア空港近くのラマダホテルを拠点にして開かれる。

これは熱心なフリッパーファンのために、八五年以来毎年シカゴで開かれているもの。会場は昨年と同じで、恒例の工場見学は今回、プリミア・テクノロジー社となった（昨年はウィリアムズ社だった）。

ゲストを招いての講演会やパネル討議、そしてフリッパー大会など例年どおりのイベントが行なわれる予定である。

AAMAとAMOAが

合同委員会開催

共通の課題で協会を確認

米国のオペレーター協会とメーカー協会が合同で委員会を開催し、共通の課題について協力し合うことを確認した。これはAAMA（アメリカン・アミューズメントマシン・アソシエーション）とAMOA（アミューズメント＆ミュージック・オペレーターズ・アソシエーション）が、七月三十一日にダラスで初めて合同委員会を開いたことによるもの。同会合開催については、すでに六月の時点で両協会は合意していた。

その最大の課題は、両協会が強力に推進している1ドル硬貨発行のための法案をどうしたら成立させることができるか、というもので、合同委員会はその取組みについて協議した。

この会合では、1ドル硬貨発行問題のほか、AM機の福祉施設への寄付など社会的イメージアップ作りや、AMゲーム機への関心を高める企画作りなどについても討議した。両協会は共同でこれらの事業を進めることに積極的になりつつある。

なお両協会はこのところ〝合併〟に向けて模索を開始しており、その動きが気になるところだ。

International Trade Show

1989

Show	Date
AMOA Expo'89 (Las Vegas, U.S.A.)	Sep. 11-13
Gaming Expo'89 (Las Vegas, U.S.A.)	Oct. 3-5
JAMMA Show (Tokyo, Japan)	Oct. 4-5
ENADA'89 (Rome, Italy)	Oct. 12-15
AL Preview (London, England)	Oct. 18-19
Park Show (Remini, Italy)	Oct. 26-28
IAAPA Show (Atlanta, U.S.A.)	Nov. 15-18
Forainexpo (Paris, France)	Dec. 12-15
FER'89 (Barcelona, Spain)	Dec. 14-16
1990	
Winter CES'90 (Las Vegas, U.S.A.)	Jan. 6-9
ATEI'90 (London, England)	Jan. 8-11
IMA'90 (Frankfurt, W.Germany)	Jan. 23-26
AOU Expo'90 (Tokyo, Japan)	Feb.28-Mar.1
Gaming Business (Las Vegas, U.S.A.)	Apr. 19-20
ACME'90 (Chicago, U.S.A.)	Mar. 9-11

TV競馬ゲーム機の

無断複製で判決

コピーディスクの販売禁止

米国で発売されているTV競馬ゲーム機に関して、コピー品が出回り、オリジナル品の独占的販売権を持つ販売会社がコピーヤーを訴え、勝訴したというニュースが届いている。

このゲーム機の名称は「クォーターホース」。レーザーディスクを利用しているのが最大の特徴で、実写のビデオ映像を見ながら競馬ゲームを進める。遊技方法は主としてクレジット／ベット方式で、クレジット数を換金するギャンブル機だが、換金しないで楽しむことも可能。

この機械とソフトについては、米国ではアージェイ・エキスポート社（本社マサチューセッツ州ハイアニス、ロバート・ショーンズ社長）が独占的販売権を持っており、六年前から二人用のアップライト仕様で出荷されてきた。しかし、どの程度多く売れているかなどは不明。そのディスクの無断コピー品が出回ったとして、同社は連邦地裁に著作権侵害の訴えを起こしていた。

八月九日、カリフォルニア州サンタアナにある連邦地裁のスペンサー・レッツ判事は、カナダのセンチュリー・エレクトロニクス社らの注文により、カリフォルニアのディスクトロニクス社が作ったディスクが無断コピー品であることを認め、このコピーディスクの製造、販売を禁止するとの命令を下した。偽造ディスクには「デラックス・エディション」というタイトルがついていた。

同判事はまた、「クォーターホース」の著作権はこれを開発したシカゴのデイル・ロデッシュ氏が持っていることを確認した。関係者の話によると、ロデッシュ氏は別に偽造ディスクの製造、販売に関わったいくつかの会社を訴えており、損害賠償を求めている、と伝えられている。

香港　**Bondeal Charts**　九龍

トップ10ビデオゲーム

9/2	8/26	機種名（メーカー名）	週数
1	1	アーチ・ライバル（バリー）	5
2	－	UNスクワッド〔エリア88〕（カプコン）	1
3	2	ファイナルブロー（タイトー）	8
4	3	オメガファイター（UPL）	2
5	9	テトリス（アタリゲームズ）	28
6	7	フラッシュポイント（セガ社）	2
7	6	ピンジケーターズ（アタリゲームズ）	65
8	－	スーパースター（テクノス）	1
9	8	スクランブルスピリット（セガ社）	4
10	－	クラックダウン（セガ社）	16

トップ5完成品ビデオ

9/2	8/26	機種名（メーカー名）	週数
1	1	ハードドライビング（アタリゲームズ）	20
2	－	スーパーモナコGP（セガ社）	1
3	4	チャンピオンスプリント（アタリゲームズ）	84
4	5	ストリートファイターDX（カプコン）	94
5	－	スーパーハングオン（セガ社）	93

©Bondeal Ltd. Hong Kong. The above chart is based on games operated in Flashbask, the world largest video-only arcade.

出展内容 50音順

27th Amusement Machine Show

14めんからの続き

（ダックマン）

アイデアでユーザーの要望を満足させうる施設を、パネルや写真で紹介。

遊びをつくり、水をつくり、新しいレジャー空間を創造する〝プランニング・ダックマン〟を打ち出していく方針。

出展内容　①「ヘビーアクティブ」（参考出品）＝場所を選ばず使用可能な小型のオゾン浄水装置。

②「ドルフィン・プラス」＝西独製。全自動のプール清掃用ロボット。

③「サンレイ・アクアシステム」＝独自の素材を使った画期的なプール専用浄化システムで、化学薬品に頼らず、ハイテクで水を生き返らせる。

④「アクアピル」＝各種の水処理剤が入った球形プラスチックカプセルで、水循環装置のヘアーキャッチャーなどのかごに投入するだけで。効果が長時間持続。

このほか各種遊園施設をパネル展示。

新フリッパーとTV

データイースト

出展方針　TVゲーム機とフリッパーの二つの業務用路線をさらに充実させていく方針で、それぞれのオリジナル機の新作を今回も披露する。

出展内容　TVゲーム機①「ミッドナイト・レジスタンス」（新製品）＝二人同時プレイ、途中参加も可能な戦闘アクションゲーム。敵を倒すことによって入手できるアイテム（鍵）で、次々と武器を獲得しながらステージを進めていく。ステージは街路、地下基地、滝、森林など多彩なシーン展開。全九ステージ構成。ループレバーを使用。

フリッパー②「マンデーナイト・フットボール」（新製品）＝データイースト・ピンボール第六弾。同タイトルは、全米に放映されているフットボール中継のテレビ番組タイトルと同じ。フットボールをシミュレートしたルール設定で、とくにゴールキックのチャンスに、プレイフィールド中央にせり上がったゴールポストに向けて、ボールを実際に飛ばすというフィーチャーは圧巻。マルチボール、ジャックポットなどもテーマに沿って演出され、デジタル・ステレオサウンドのBGMが流れる中、実況中継のアナウンスが入り、ピンボール＝フットボール・プレイの雰囲気を盛り上げる。

マンデーナイト・フットボール

ミッドナイト・レジスタンス

遊園施設開発をPR

東京エーシーエー

出展方針　昨年より大型遊戯施設の開発に取り組み、「東京ACA」ブランドの新商品を発売しており、それら施設をパネルやビデオにて紹介する。また思川企画㈱が担当している販売、アフターサービス体制についてもPRする。

出展内容　遊園施設①「ワンダーホイール」、②「ペガサス」、③「タイフーン」、④「フライングカーペット」、⑤「ティーカップ」、⑥「スカイパラシュート」（以上ビデオ紹介）。⑦「メリーゴーランド」、⑧「ファイヤースイング」、⑨「スペースシャトル」、⑩「モノレール」のほか新タイプをパネル展示。⑪「ウォータービジョン」（新製品）＝水のスクリーンに映像を映し出す装置（実物展示）。

デザイン統一を提案

ナコス

出展方針　同社は、デザイン（イメージ、カラー）を統一した機種による〝ミニ遊園地〟作りを目指し、それらの機種を提案する。

出展内容　レール走行式乗物機①「ハイホーくまさん冒険号」＝四百五十ミリゲージ、②「ポコのマジカルトレイン」＝四百五十ミリゲージ、音声付き、③「ノッポくんの冒険号」＝二百五十ミリゲージのリトルタイプ、④「ダックスくんの探偵クラブ」＝センターレール方式で頭を上下に振りながら走るコミカルなもの。

定置回転式乗物機⑤「わんぱくコアラの大冒険・PART・III」＝島の周囲の水上を走る。

定置型乗物機⑥「（名称未定）」（新製品）。

ディスプレイ用商品⑦「ベンチ」「スツール」のほか動くディスプレイ各種も。以上はすべてアクト製のもの。

タイマーの機能拡張

東亜無線電機

出展方針　長年コインタイマーを製造販売してきている同社は、モーター式、電子式、パルスマシンなどで実績を持ち、とくに電子式は多くの機能、利便性の点で高い評価を得ている。この電子式コインタイマーを一層使いやすく、機能の拡張性を持たせるべく開発した〝TDシリーズ〟を発表。このシリーズはユーザーの異なる使用条件を満たすよう考慮したもので、当然イタズラや硬貨詰まりに対する高い防止機能を有している。今後も使いやすく、ユーザーに合わせた商品開発を進めていく。

出展方針　電子式コインタイマー〝TD型シリーズ〟①「TD」＝ローコスト、②「TD－A」＝大容量負荷に対応、③「TD－L」＝動作、残枚数表示付き、④「TD－R」＝リース業向け、⑤「TD－V」＝テレビ、ビデオ用。

電子コインタイマーTD型

ノウハウ生かし新作

トーゴ

出展方針　大型遊園施設の開発、ロケーション運営のノウハウを生かし、安全面はもちろんのこと管理面、設置条件などさまざまなファクターをクリアした安定高収益が得られる新製品を出品する。

ロケーションのシンボルとなるようなディスプレイ的要素を持たせた乗物機、コーナーを充実させられる人気TVキャラクター採用バッテリーカー、親子で楽しめるゲーム機など、バリエーションに富んだ商品で小間を構成する。

出展内容　定置型乗物機①「ビッグ・ヘリコプター」＝（新製品）三人乗りの迫力あるヘリコプターが旋回する回転式。②「カルーセル・ローズ」（新製品）＝本体直径一・九メートルと小柄ながら馬二頭、馬車一台を配置した西欧調高級ゴーランド。③「ファミリー・ルマン」（新製品）＝本格レーシングカー。ハンドル、ギア、アクセル、無線などの遊びが超感覚で子どもたちを包む。④「それゆけアンパンマン」（新製品）。

アーケードゲーム機⑤「ニューパーフェクトボール」（新製品）、⑥「アンパンマンのばいきんまん退治」（新製品）＝〝ばいきんまん〟を目がけて〝アンパンマンボール〟をぶつけ、倒すという〝カッパKO〟タイプのキャラクター使用ゲーム機。

またナムコ製のアーケードゲーム機なども数機種出品する。

ダックスくんの探偵クラブ

AM機と乗物も多数

テクモ

出展方針　「ファンタスティック・ワールド」を基本方針に、TVゲームのほかSC、遊園地向けにも新製品を開発し、〝カーニバル〟機種、プライズマシンなどを紹介。とくにサッカーゲームの決定版として評判を得た「テクモワールドカップ」をバージョンアップした「ワールドカップ90」をアピールする。

また今回から乗物ゾーンにも小間出展し、メリーゴーランドや木馬など各種乗物の新作を展示。

出展内容　TVゲーム機①「ワールドカップ90」（新製品）＝華麗なサッカープレイが思いのまま。②「ダイナマイトデューク」（セイブ開発製）。

アーケードゲーム機〝カーニバル〟③「輪投げ」、④「ウォーターゲームズ」＝水鉄砲で一斉に競争、⑤「ボウラーローラー」＝ボウリングのボールを使ってバランスを競う。

プライズマシン⑥「バスケットコング」＝バスケットボールがテーマ、⑦「ミュージカル・クラウン」＝ピエロの楽しい語りと音楽を採用（③～⑦はすべて新製品）。⑧「ミスターバットマン」。

メダルゲーム機⑨「レッツゴーシュート君」。

乗物機⑩「メリーゴーランド」＝馬の表情に特徴がある。⑪「ラッキーラックホース」＝コミカルな馬の乗物。このほか乗物機数機種を出品。

ワールドカップ90

絵になるロケ作りを

日邦産業

出展方針　〝絵になるプレイランド〟をテーマに開発した商品を披露する。屋内・省スペースを意識して、ディスプレイ効果を十分に持たせた柱の周りに設置できるメリーゴーランド、新タイプのバッテリーカーなどを出品する。

出展内容　①「柱巻きファンタジーゴーランド」（新製品）＝七十五センチ四角の柱を取り込み、その周囲に巻くように設置できるメリーゴーランドで、省スペース、ディスプレイ効果も十分。②「メカロボ」（新製

27th Amusement Machine Show 出展内容 50音順

品）＝人気アニメをイメージする戦闘ロボットをモチーフに創作したまったく新タイプのバッテリーカー。③「三輪バギー」（新製品）＝米国の荒野を走るバイクがテーマの二人乗りバッテリーカー。

〃エンターテイン〃精神

ナムコ

出展方針 同社が提唱している「エンターテイン（もてなす）」の精神をより多くの、そして幅広い客層に感じてもらえるよう、大型ビデオゲームからアーケードゲーム、メダルゲームにわたって強力機種をラインアップし、夢のある遊びの場を創造していく。

出展内容 TVゲーム機①「フォートラックス」（新製品）＝通信ゲーム第三弾。四輪バギーにまたがり、広大なダートコースを追いつ追われつ走行するドライブゲーム。

②「ウイニングラン・鈴鹿グランプリ」（新製品）＝「ウイニングラン」に通信機能を搭載。

③「バーニングフォース」（新製品）＝パイロット養成学校の卒業試験にチャレンジする女の子がテーマ。敵の攻撃がバリエーションに富む。

④「マーベルランド」（新製品）＝遊園地の中にいるような錯覚を感じさせるアクションゴール型アスレチックゲーム。

⑤「デンジャラスランド」（新製品）＝三機の宇宙船を駆使するスペースシューティングゲーム。

⑥「プロゴルフ・グランドスラム」（新製品）＝FCソフト「ナムコクラシック」を業務用にバージョンアップ。ビジュアル面を強化し、よりリアルなプレイ感覚。

⑦「ユーノスロードスター・ドライビングシミュレーター」＝マツダとの共同開発。実車通りの操縦席と三面マルチ超ワイド3D・CG映像採用。

アーケードゲーム機⑧「かっとびホームラン」（新製品）＝実際にボールをバットで打ち、ホームランゾーンへの命中を競うバッティングゲーム。

プライズゲーム機⑨「カプセルゴルフ」。⑩「カプセルサッカー」（新製品）＝カプセルをゴールに向けてシュートする。⑩「ドキドキピクニック」（新製品）＝羊が跳ねたり、しゃべったりするルーレット方式。

メダルゲーム機⑪「カーニバルⅣ」、⑫「同Ⅴ」。

定置型乗物機⑬「アイスクリーム屋さん」（新製品）＝面白仕掛け多数。

フォートラックス

バーニングフォース

AM業界に新風送る

バンプレスト

出展方針 AM業界へ新しい風を送る——ことをめざし、キャラクター&カードの展開によるソフト戦略を公開する。

出展内容 プライズマシン①「アンパンマンのスケボーコースター」（新製品）＝はずみ車を使う新タイプのSC向けゲーム。〃アンパンマン〃のキャラクターカードが景品。〃プリズムカード〃も入っている）。②「SDガンダム戦士」（新製品）＝①と同様のシステムで、いずれも走るLED表示を指定個所で止めるもの。

定置型乗物機③「とべとべアンパンマン」（新製品）＝〃アンパンマン〃のキャラクターにまたがって乗り、空を飛ぶ感覚で登場。これまでの乗物機に比べ非常にコンパクト（幅七一㌢、奥行き八七㌢、高さ四五㌢）で設置場所を選ばない。

とべとべアンパンマン

ニーズ対応の原点へ

日本コンラックス

出展方針 原点に返り、AM業界の多様なニーズに応える製品作りを進めるための情報交換の場とする方針で、同社小間で意見、要望を遠慮なく聞かせてほしいとしている。

出展内容 紙幣識別機①「NB—1F1—19F」（新製品）＝千円対応、札収納（四百枚まで）ボックス前開きタイプ。幅95㌢。②「NB—1F1—1JR」（新製品）＝収納箱が後ろ向きタイプ。

プリペイドカード販売機③「NCV—300」＝カード厚さ〇・二一～〇・二八㍉。

親と子のふれあいを

ホープ

出展方針 〃親と子のふれあいを大切にする〃ことを基本方針に、子どもにもっと楽しんでもらいたいと願い、毎回新作を発表してきている同社は、今回も新八機種を披露する。

またプレイランドなどロケの企画も行なっている同社では、今まで以上に意欲をもってスペースプランに取り組み、これを機により成長し、ニーズと信頼に応えるため一層の努力をしていく方針。

出展内容 （全機種新製品）定置型乗物機①「アイスクリーム屋さん」＝エスカルゴをアイスクリームショップに仕立てて、遊びを満載した四人乗り。②「複葉機」＝主翼部にランプ点滅。③「メルヘン・キャッスル」＝回転式。王子さまとお姫さまを配したデラックスなお城。大型で四人乗り。

レール走行式乗物機④「ニュー新幹線」＝ミニ・トレインの新幹線を新デザインにし、二階建て車両の二両編成で二人乗り。⑤「レインボー」＝レール上を前進、後進するスイッチバック方式。壁に沿ってレイアウトができる。高さのある車両の二両編成で四人乗り。

バッテリーカー⑥「チビッコライダー」＝ハー

出展内容 50音順 27th Amusement Machine Show

レーダビットソンをコンパクトにデザイン。エンジン音付き。〃ノーマルタイプ〃と〃ポリスタイプ〃の二種類がある。

置き物⑦「警報器（OA、OB、OC）」＝デザイン、カラーリングを一新。大小の警報器と、遮断機を取付けたものの三種類を出品。

プライズゲーム機⑧「つなひきマッチ・ヨーイドン!!」＝綱引きをしている犬と猿のチームのどちらが勝つかを当てる。サイドリール回転で絵柄により勝負が決まる。引分けはリプレイ。景品は75㍉カプセルを使用。

新レイアウトを指向

真砂工業

出展方針 現在の遊戯機はリアル化傾向にあるため、ロケーション内でもレイアウトの面でも問題が出始めている、としている同社は、画一化されたロケ内に新たなレイアウトを創作するために、これから必要になると思われる機械を提案する。

また好評の〃MSB〃（SC向け大型機）シリーズにも新機種を追加し、これをパネル紹介する。

出展内容 定置型乗物機①「ベアーズ・テレホン」（新製品）＝クマさんまたは友だち同士で電話ごっこをする。リズミカルな音楽が流れる。三人乗り。②「おさんぽダックちゃん」（新製品）＝回転式。かわいいアヒルがおしりを振りながら散歩しているようすを採用。豪華な大型三人乗り。

バッテリーカー③「ピザバイク」＝二人乗り。

大型機④「ミニ・バイキング」（仮称、新製品）＝カラフルな装飾が目立つ八人乗りの乗物機。大型機はこのほか同社〃MSC〃シリーズ、およびモノレールも紹介。

ベンチ⑤「サイコロ・ベンチ」＝カラフル。

おさんぽダックちゃん（イラスト）

新TV機とクレーン

ユーピーエル

出展方針 常に新しいものを求め続けるプレイヤーのニーズを満足させるゲームとして、本格的TVシューティングゲームとともに、ファミリーで健全に遊び楽しめるマシンとして、同社の誇るクレーン機三機種を出品する。

出展内容 TVゲーム機①「タスク・フォース・ハリアー」（新製品）＝戦闘機が空中の敵機や地上の戦車などを撃破していくリアルシューティングゲーム。タテスクロール画面。二人同時プレイも可能。八方向レバーと二つのボタンを操作する。

クレーン機②「ラッキークレーン」（クレーン機のスタンダードモデル）、③「スーパーエレファント」（アップライト型）、④「ミニクレーン」（小型一人用）。

タスク・フォース・ハリアー

簡単で楽しい遊びを

友栄

出展方針 同社は従来、ファミリーを対象として、簡単な遊びの中にも楽しさ、面白さを盛り込み、しかも安定した収益のあるマシンを提供してきており、今回もこの方針に沿って、新しいアイデアによる新製品を発表する。

出展内容 メダルゲーム機①「スカイホース」（新製品）＝子ども向け。盤面中央の円周上に点数（0～4）が付いており、スタートすると盤面のアームが回転、ストップボタンで止まった数だけポイントが進む。これを三回繰り返し、最後に止まった所のペイアウト率でメダル払い出し。一プレイでメダル五枚まで投入、ペイアウトは最高十倍。

プライズゲーム機②「かるがも一家」。

本物に迫るノウハウ

ユニバーサル販売

出展方針 「子どもから大人まで楽しめる本物指向」、シミュレーションを超え、どこまで本物に迫れるか——これがライフサイクルを伸ばすポイント、としている同社は、独自の本物のノウハウを存分に取り込んだアミューズ用スロット機、パチンコ機を紹介する。

またプレイヤーの技術を自己診断し、プレイヤーの満足度をオペレーションサイドの満足度（収益性）のバランスをとるコンピューターシステムの内蔵が、息の長さの秘訣としている。ショーでは色彩とサウンドの美しい小間展開を行なう。

出展内容 ①「ボーナスチャンス」（新製品）＝スロットマシンタイプ。②「オープンスカイ」＝パチンコタイプ。③3～4リールスロットマシン。

グレードの高い商品

ミゼッティ工業

出展方針 常にグレードの高い商品を顧客に届けている同社では、今回ニュータイプのバッテリーカーおよびチビッコ向けのレーシングタイプのゴーカートを展示するとともに、遊園施設の新機種をビデオと写真で紹介。

出展内容 バッテリーカー＝一人乗りと二人乗りの新製品二機種。

ゴーカート＝「チビッコレーシング」（一人乗り、新製品）。

遊園施設＝「マジック」、「ドッペルデッカー」、「マグナム200XL」（いずれも新機種）。

各社の新TV機紹介

ローラートロン

出展方針 各メーカーの製品を扱っている同社は、新TVゲームを中心に両替機などを紹介する。

出展内容 TVゲーム機①イーストテクノロジー「ギガンテス」、②ミッチェル「ポンピング・ワールド」、③アイレム「R—タイプII」、④コナミ「クォース」、⑤テクノスジャパン「ブロックアウト」（以上新製品）。プライズマシン⑥大平技研工業「キントウン」（新製品）。このほか両替機も展示する。

本欄に掲載の機械の価格は、すべて「外税方式」によるもので、消費税は含まれていない。

コンパクトなコックピット型で2画面

敵一掃の核爆発

タイトーから「ダライアスII」

連続二画面使用のコックピット型TV宇宙戦争ゲーム機「ダライアスII」が、㈱タイトー（本社東京、長谷川桂祐社長）から九月末発売となる。

これはストーリーとしては「ダライアス」の続編となるもので、かつての惑星ダライアスの仲間からSOS信号を受け、宇宙船"シルバーホーク"が発進するという設定。

キャビネットはよりコンパクトになり、ブラウン管（十九ｲﾝﾁ）は三つから二つになった。二つを上向きに並べ、ハーフミラーにより前方に連続二画面として映し出すシステムは同じ。画面は自動的にヨコ、タテ、斜めにスクロール。全部で七ラウンドだが、各ラウンド終了時にコースが二つに分岐していき、シーンとしては十五種類ある。八方向レバーと二つ（対空と対地弾）のボタンを操作。二人同時プレイも可能。

途中で出現する核トーチカが開いた時に弾を撃ち込むと、強烈な核爆発を起こして大きなキノコ雲ができ、画面内の敵を全滅できる。またパワーアップアイテムも五種類あり、対空弾が八段階、対地弾が五段階まで強力になる。宇宙船の持ち数がなくなるか最終ラウンドクリアでゲーム終了。幅八五ｾﾝﾁ、奥行一九二ｾﾝﾁ、高さ一七一・五ｾﾝﾁ。OP価格八十九万八千円。なお「ニンジャウオリアーズ」改造用キットも後日発売となる。

ダライアスII

「T40」モデルで

トーゴから「こんなこいるかな」も

バッテリーカー「T－40」と「こんなこいるかな」が、いずれも㈱トーゴ（本社東京、山田數夫社長）から七月以降発売となっている。

「T－40」は真っ赤なスポーツカーをデザインしたもので、定価三十六万円。「こんなこいるかな」はNHK総合テレビの子ども向け番組のキャラクターを採用したもので、定価三十九万円。

両機種とも二人乗りで、速度が毎時四・二ｷﾛﾒｰﾄﾙと三・五ｷﾛﾒｰﾄﾙの二段階に切替えできる。作動時間は九十秒（切替え可能）。大きさは幅〇・八五ﾒｰﾄﾙ、長さ一・二五ﾒｰﾄﾙ。バッテリー（コネクター式）交換やメンテナンスが簡単。

こんなこいるかな

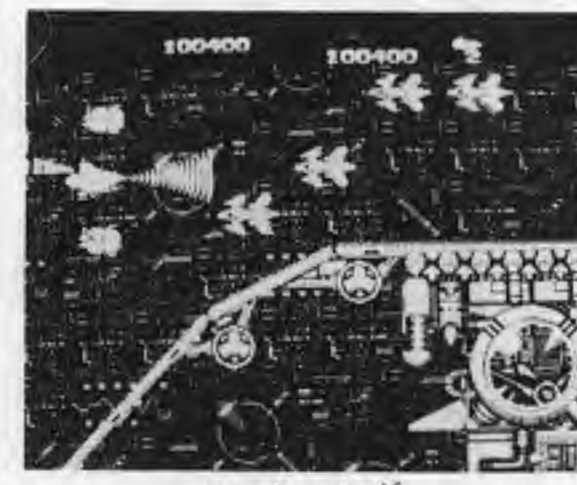
T－40

東亜プラン開発TV宇宙戦争

捕獲しバリアに

ナムコから「ゼロウィング」基板

㈱東亜プラン（本社東京、清水吉行社長）開発のTV宇宙戦争ゲーム機「ゼロウィング」が、㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から十月中旬発売となる。

これは銀河系を支配下にしようとする宇宙海賊"CATS"に対し、超次元宇宙戦闘機"ZIG－01"がユニットを手に入れて"ZERO－WING"へと変化しながら立ち向かう、という内容のゲーム。画面は自動的ヨコスクロール。攻撃フォーメーションが多彩なことが特徴。八方向レバーと二つの攻撃ボタンを操作する。

一つのボタンで通常弾とパワーユニットを装備しての発射、もう一つのボタンで"プリズナー・ビーム"を発射。これは敵を捕獲し自機の前にトリモチのように引っつけてしまうビームで、張り付いた敵は敵弾一発を防ぐバリアとなり、再びボタンを押すとその敵を飛ばすこともできる。パワーユニットには最大七方向発射が可能なバルカン砲、威力の大きいレーザー砲、自動追尾機能を持つホーミングミサイル（いずれも三段階までパワーアップ）、また装着時はバリアとなり発射すると大爆発しダメージを与えるスーパーボンバーがある。ボスを撃破すると一ラウンドクリア。全部で八ラウンド構成。持ち機数がすべて撃破されるとゲーム終了。完成度の高い宇宙戦争ゲームだ。基板キット販売のみでOP価格十三万八千円。

ゼロウィング

『キャンディ26』

SNKのキャビネット、テーブル型で

テーブル型TVゲーム機キャビネット「キャンディテーブル26」が㈱エス・エヌ・ケイ（本社大阪、川崎英吉社長）から八月一日発売となった。主な特徴は次のとおり。

モニター（ナナオ製高解像度26ｲﾝﾁ）縦横回転機能、2ウエイヘッドホンジャック付き、「キャンディ26」と操作盤共用。天板スモークガラス。OP価格二十六万八千円。

キャンディテーブル26

話題のマシン

話題のマシン

ローラースケートで格闘「DJボーイ」

街の不良を倒す

金子製作所開発、セガ社から基板販売

ローラースケートによるアクションを内容としたTVゲーム機「DJボーイ」が、㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）から九月十四日発売となった。

これは㈱金子製作所（本社東京、金子浩社長）開発によるもので、街の不良たちに奪われたラジカセを取り戻すため、ローラースケートをはいて追いかけるというゲーム。デモとエンディングに"デーモン小暮"が登場し、プレイヤーに話しかけるように本人の声が流れ雰囲気を盛り上げる。画面はプレイヤーの動きに従ってヨコスクロール。全部で五ラウンド構成。二人同時協力プレイも可能。八方向レバーと三つのボタンを操作する。

二十五種類以上の敵キャラクターが現れ、それぞれ個性的なアクションで向かってくるのに対し、パンチ、キック、ジャンプで戦う。レバーとボタンの組合わせにより、回しげり、飛びげりのほか、プロレス的な隠し技も繰り出せる。ラウンドの途中で出てくる中ボスを倒すと、次に大ボスが現れ、大ボスを倒すとクリア。持ち人数が全部やられるとゲーム終了だが、大ボスを倒した時に出る音符を一定数以上集めると一人増える。ビートのきいたゲームサウンドを効果的に聞かせるため、テーブル上に設置する小型「サウンドスピーカー」（金子製作所製）二個と、デーモン小暮の大きなイラストPOPとのセット販売になっており、演出効果を上げる。基板キットOP価格十五万八千円。

DJボーイ

「破兆」基板、操作性改良し

迫力アクション

ジャレコ「ポニー・VHタイプ」も

TVアクションゲーム機「破兆」、またTVゲーム機キャビネット「テーブルポニー・フラットスクウェア25・VHタイプ」が、いずれも㈱ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）から九月末に発売となる。

「破兆」は昨年AMショーで発表し十一月末に発売が予定されていたが、改良が加えられ、同社"メガシステム1"第八弾としてようやく発売となるもの。改良は操作性の面が中心で、発表時には三つあったボタンを二つに減らし（レバーは八方向）、操作方法がわかりやすくなったほか、登場キャラクターの種類が少し減らされている。

基本的なゲーム内容（本紙第345号本欄参照）はまったく同じで、中国を舞台に派手なアクションを繰り広げるもので、敵の独特のポーズ、投げ飛ばされた敵の顔が押しつぶされて画面いっぱいに表現されることなどが特徴。一つのボタンでパンチ、キック、投げができるようになり、もう一つのボタンでジャンプする。2人同時プレイも可能。基板OP価格十六万八千円、ROM基板七万八千円。

キャビネット「VHタイプ」は、ドライバー一本でTVモニター（東映製高解像度25ｲﾝﾁ）を縦横に変更できるのが特徴。テーブル型でシルバーメタリック加工が施されている。このほかイヤホンジャック、スピーカー（25W）二つを装備しており操作盤の脱着がワンタッチで行なうことができ、手を挟まないようショックアブソーバーも付いている。コネクターはJAMMA仕様。サイズは高さ六十二・五ｾﾝﾁ、幅八十六・〇ｾﾝﾁ、奥行七十七・〇ｾﾝﾁ。OP価格で二十一万八千円。

破兆

テーブルポニー25・VHタイプ

仮免許練習の車

加藤工業から定置型乗物3機種

定置型乗物機「スーパーひかり」「同やまびこ」が昨年十月以降、また「チビッコ自動車学校」が七月以降、いずれも加藤工業㈱（本社大阪、加藤克彦代表）から発売となっている。

「ひかり」と「やまびこ」は新幹線の先頭車両を採用したもの。色が青、緑と違うだけで仕様は同じ。四つのボタンと四方向レバーで八種類の音声が流れるほか、メロディー二曲がボタンで切替えでき、擬音も鳴る。いずれも四人乗りで定価七十五万円。

「チビッコ自動車学校」は仮免許練習中の車をモデルにしたもので、走行中の安全運転に対する注意を促す音声（六種類）が、ボタンとレバーで流れる。またクラクションも鳴らすことができ、作動中にエンジン音が出る。大人二人、子ども二人の四人乗り。定価八十万円。

チビッコ自動車学校

スーパーひかり／やまびこ

両側から乗降し

真砂の乗物「スーパー・ミキサー」

定置型乗物機「スーパー・ミキサー」が、真砂工業㈱（本社東京、真砂幸男社長）から昨年末以降発売となっている。

これはミキサー車をモデルにしたもので、左右両側から乗降できる。後部ミキサーが回転。メロディー八曲選択。二人乗り。定価七十八万円。

スーパー・ミキサー

訂正

前号紹介のナムコ「ファイネストアワー」は「ROMキット販売のみで七万八千円」の誤りでした。

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.117

猫〈31〉

《もう秋だ
城よ
季節よ》

といったのは若いランボーである。若くして老成していたランボーである。既に隠退してしまうことを考えていたランボーであった。

中国でも朱夏といい白秋という。青春、玄冬とくらべても朱から白への移りかわりには独特の淋しさを感ぜせしめられるものがある。

もう秋だあるいはまた秋だと、街路樹が勢いを失くし、風通しがよくなった樹葉を透して、高く薄く白い雲を見ながら街を歩いていたら、矢飛に出会ってしまった。今、矢飛とは逢いたくなかった。奴が言うことは聞かなくても分っている。以前奴の書いている《まるちかめら あいず》の連載がいつまでたっても終らないので、だらだらと牛の涎のようにたれ流すのは止せ、と奴に言ったことがあるから、そのお返しをくうのに決っている。

しかめっ面が良く似合う矢飛にしては、珍しくにこにこしている。

「やあ いい勉強になるよ」

といいながら、なおもにこにこしている。

「あれだよな。自分が書いている時には気がつかないのだが、他人が書けば例の牛の涎は非常によく分るね。まさに一目瞭然だ。ワッハッハ。お互いに気をつけなくっちゃね」

何がワッハッハだ。なにがお互いにだとおもったが、当面こちらに弱味があるので力は弱いけれど、一応笑みを泛べることで矢飛に応じた。

「ま、どっかで珈琲でも」

ということになったが、地上げがすすむ一方の都心では、ますます適当な珈琲店はみつからなくなってしまった。

「ちょっと遠くてもいいかい」

と矢飛がいうので久しぶりのことでもあるし、

「うん」

と答える。結局矢飛の家がある私鉄にのって、郊外にさしかかるころの駅で降り、欅並木の奥の建売り住宅の団地の一軒でやっている店についていった。

地上げで家賃が高くなり郊外にひっこんでしまった老夫婦がやっている店で、珈琲の味だけは流石にしっかりしていた。明るく清潔な店ではあった。

鎌先英太郎

「むかしはこの団地の奥のあたりを流れている清流の水で、水だし珈琲をわかして評判がよかったものですよ」

とマスターが話していた。毎朝ポリの容器に水を汲んで、夫婦で都心の店へ運んでいたそうだ。

「今はね、もうそんなことは出来なくなっちまったけど、人が住むようになるとどうしても自然を汚してしまうんだね」

グッド・オールド・デイズのミュージックが音量をしぼって流されている。

「本当は、音楽なしの店だけどさ、ボクがきた時には、マスターが気をきかして流してくれるのさ」

「まだそんな子供じみたことをやっているのか、お前っていうやつは」

「まあまあ気にしない気にしない。この間ニューヨークに行った時にもオールディズは大流行だったぜ」

「え、おれが知らない間にニューヨークに行ってきたのか」

「そう一年ばかりね」

「時代はかわったね」

「奨学金というかむこうの基金がついてね」

「アメリカへ行く前から帰った後でもまだ例の《猫》だから驚いたよ」

「一度はじめるとなかなかぬけられなくなっちまうんだよ」

「山川萬里にもこのところずっとあわないがどうしているのかな」

「無責任な話だな。山川、矢飛、鎌先の三人で政治、経済、文化をその時その時カメラで捕えるように、カメラの捕えたイメージを文章で表わすコラムが《まるち かめら あいず》だったのだからね」

「山川はもう《まるち かめら あいず》を忘れてしまっているのではないかな」

「山川にも一度会わなきゃなんないな」

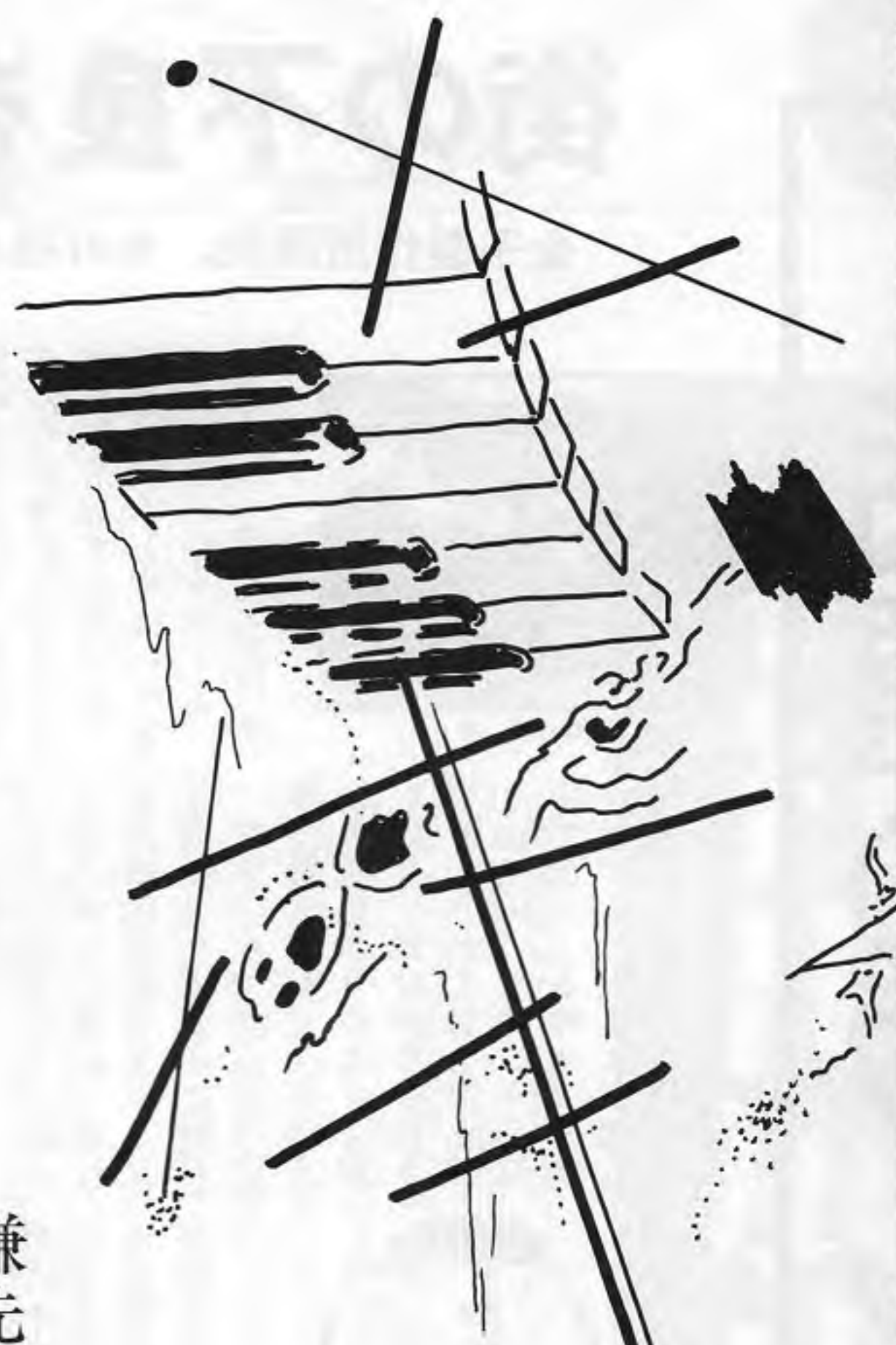
「ほら、はじめの頃のつもりでは短いけれども的確な政治論、経済論、文化論」

「そうそう、文化論としてはマイナーではあるけれど、捨てがたい味をもっている作家の作家論なども話題にあがっていたっけ」

「それにしても、一年毎に世界全体が不透明な時代にはいっていくような感がつよいね。ニューヨークでおもいだしたが、『ストレンジャー・ザン・ニューヨーク』四方田犬彦著にこんなところがあるのだが、音楽も勿論時代の流れを敏感に表わすものだからね。

――六〇年当時にはジャズ史自体がまだ単線状に変化をとげる牧歌的な物語でありえた。ディキシーからスウィングへ。スウィングからバップへ。バップからフリーへ。ニューオリンズに端を発した黒人音楽は、内在する論理の命ずるままに必然的に進化と脱皮を迎えるものだという信念。

前衛は確実に存在していた。六〇年代には、ニューヨーク七番街にある、その名もヴィレッジ・ヴァンガードに足を向ければ、ジャズのアヴァンギャルドに容易に触れることができた。音楽家たちは若く、貧しく、商業主義に対抗することがみずからのサウンドの質の証明である、というエリート意識を疑わなかった。過ぎ去ったものはけっして振り帰られることがなかった。彼らはいちように「フリー」を信じ、「モダン」を信じた。

モダン・ジャズという言葉が一般的に用いられなくなったのは、いつごろからだっただろうか。気がつくと、だれもが単にジャズと呼び、ミュージックと呼んでいるのだった。既成のあらゆるサウンドを否定するというフリージャズの論理はいつしか潮が退くように消滅し、かわって隣接した音楽ジャンルの横断が商業主義に呼応して叫ばれた。フュージョンには否定の熱情は存在しない。来る者は拒まず、利用できるものは利用するという、微笑に満ちたプラグマティズムだけが実在している――。

OCTOBER 1

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型TVゲーム機 (TABLE VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	テトリス（セガ社） Tetris (Sega)	8.63
❷	7	実力!!プロ野球（ジャレコ） Bases Loaded (Jaleco)	8.29
❸	6	エリア88（カプコン） U.N.Squadron [Area88] (Capcom)	8.09
❹	5	スーパーマスターズ（セガ社） Super Masters (Sega)	7.93
5	3	スーパーバレーボール（ビデオシステム／ナムコ） Super Volley Ball (Video System／Namco)	7.88
6	2	フラッシュポイント（セガ社） Flash Point (Sega)	7.58
7	4	ワールドスタジアム89（ナムコ） World Stadium'89 (Namco)	7.52
❽	15	クラックダウン（セガ社） Crack Down (Sega)	7.00
9	9	ヴォルフィード（タイトー） Volfied (Taito)	6.93
❿	−	スーパー・チャンピオンベースボール（ＳＮＫ） Super Champion Baseball (SNK)	6.71
⓫	−	ストリートスマート（ＳＮＫ） Street Smart (SNK)	6.67
⓬	14	クライムファイターズ（コナミ） Crime Fighters (Konami)	6.33
13	8	シークレットエージェント（データイースト） Sly Spy [Secret Agent] (Data East)	5.91
⓮	−	ダイナマイトデューク（セイブ／テクモ） Dynamite Duke (Seibu／Tecmo)	5.86
15	11	ワールドスタジアム（ナムコ） World Stadium (Namco)	5.70
⓰	17	ゴールデンアックス（セガ社） Golden Axe (Sega)	5.67
17	10	ドラゴンブリード（アイレム） Dragon Breed (Irem)	5.61
18	13	ギャングウォーズ（ＳＮＫ） Gang Wars (SNK)	5.58
19	19	バーディトライ（データイースト） Birdie Try (Data East)	5.50
20	20	天地を喰らう（カプコン） Dynasty Wars (Capcom)	5.38
21	16	大旋風（東亜プラン／タイトー） Twin Hawk (Toaplan／Taito)	5.32
㉒	24	メインスタジアム（コナミ） Main Stadium [Bottom of Ninth] (Konami)	5.29
23	22	上海　II（サン電子） Shanghai II (Sun Electronics)	5.22
24	18	ウィロー（カプコン） Willow (Capcom)	5.21
25	12	ファイナルブロー（タイトー） Final Blow (Taito)	5.00

■アップライト、コックピット型TVゲーム機 (UPRIGHT / COCKPIT VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	ファイナルラップ（デラックス）（ナムコ） Final Lap (Deluxe) (Namco)	8.73
2	2	スーパーモナコGP（デラックス）（セガ社） Super Monaco GP (Deluxe) (Sega)	8.33
❸	4	オペレーション・サンダーボルト（タイトー） Operation Thunderbolt (Taito)	7.54
❹	5	ハード・ドライビング（アタリゲームズ／ナムコ） Hard Drivin' (Atari Games／Namco)	7.53
5	3	ウイニングラン（ナムコ） Winning Run (Namco)	7.50
❻	9	ファイナルラップ（スタンダード）（ナムコ） Final Lap (Standard) (Namco)	7.30
7	6	ターボアウトラン（セガ社） Turbo Out Run (Sega)	7.07
❽	13	ナイトストライカー（タイトー） Night Striker (Taito)	6.92
❾	7	アウトラン（デラックス）（セガ社） Out Run (Deluxe) (Sega)	6.86
❿	14	チェイスH.Q.（タイトー） Chase HQ (Taito)	6.79
11	10	パワードリフト（デラックス）（セガ社） Power Drift (Deluxe) (Sega)	6.60
12	11	トップランディング（コックピット）（タイトー） Top Landing (Cockpit) (Taito)	6.25
13	12	メタルホーク（ナムコ） Metal Hawk (Namco)	6.18
⓮	15	ダートフォックス（ナムコ） Dirt Fox (Namco)	5.45
⓯	17	ニンジャウォリアーズ（タイトー） Ninja Warriors (Taito)	5.38

■麻雀TVゲーム機 (MAHJONG VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
❶	−	ギャルの開花（日本物産） Mahjong Gals with Flower* (Nichibutsu)	7.07
2	2	麻雀ファンクラブ（ビデオシステム） Mahjong Groupie* (Video System)	6.15
3	1	ギャルの告白（日本物産） Talk with Gals* (Nichibutsu)	6.14
4	4	アイドル放送局（システムサービス） Idol Parade* (System Service)	5.68
5	3	麻雀大霊界（ジャレコ） Mahjong Spirit World* (Jaleco)	5.50

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
❶	3	バンザイラン（ウィリアムズ） Banzai Run (Williams)	6.75
2	1	アースシェイカー（ウィリアムズ） Earthshaker (Williams)	6.40
❸	5	ジョーカーズ（ウィリアムズ） Jokerz! (Williams)	5.50
4	2	ブラックナイト2000（ウィリアムズ） Black Knight 2000 (Williams)	5.40
5	4	サイクロン（ウィリアムズ） Cyclone (Williams)	5.11

* The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc.

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

Overseas Readers Column

Namco Agreed With Mazda On Simulator "Eunos Roadster"

The video game simulator "Eunos Roadster" unveiled at the show room of Eunos.

It was announced by Namco Ltd., Tokyo, that it reached an agreement with Mazda Motor Corp., Hiroshima on jointly developing the simualtor "Eunos Roadster", to be used for domestic sales promotion. In order to sell the sport car "Eunos Roadster", Mazda has already set up Eunos Japan Ltd., a subsidiary, and the simulator "Eunos" will be installed at 100 shops owned by the subsidiary to allow guests to enjoy it.

Tying up with the French automobile manufacturer, Eunos, Mazda has set about licensed production in Japan, and will release Eunos cars from September through its subsidiary Eunos. The first model is "Eunos Roadster", an open air type light weight sports car. On this occasion, Namco is involved in joint development of the video game simulator "Eunos Roadster". The unit price of video game simualtor produced by Namco is about 10 million yen, and about 100 units will be supplied by March 1990.

The video game simulator "Eunos Roadster" has been redeveloped based on Namco's driving video "Winning Run", characteristically combining the three screens. It also features the equipment with actual seats, handles, etc. used for the sport car "Eunos Roadster", thus allowing you to enjoy driving by an actual sport car. At each Eunos shop, the simulator will be operated with special card or coin.

From September 5, Namco will unveil the prototype, and will also exhibit it at JAMMA Show (October 4–5, Tokyo). The large screens (25-inch monitor x 3) are very exciting. The simulator will not be sold to ordinary coin-op operators.

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821

New Games Unveiled At AMOA '89

More video games and flipper pinballs were unveiled at the AMOA Expo '89 (September 11–13, Las Vegas, USA). Since the trade show was held first prior to the JAMMA Show, new videos which have been developed by Japanese manufacturers and not yet unveiled in Japan seemed to be fresh.

U.S. manufacturers such as Atari Games, Leland, Williams Electronics, showed also new games, but the games developed by Japanese manufacturers were shown more than them. Japanese manufacturers hold the unchanged position as the world-wide supplier of coin-op videos.

The new videos unveiled by U.S. manufacturers are as follows: Atari Game's "Stun Runner", "Cyberball 2072", Leland's "Super Off Road" added "Track-Pak". The new flipper pinballs are following: Bally Midway's "Elvira and the Party Monsters", Data East's "Monday Night Foot Ball", Premier's "Bone Busters" and Williams' "Police Force".

The brand new videos developed by Japanese manufacturers are following: Technos' "Block Out", Data East's "Midnight Resistance", Jaleco's "Big Run", Konami's "S.P.Y.", Romstar/Taito's "Rambo III", and Tecmo's new video pinball.

AMOA Expo, this year, was characterized by many gray area videos, such as video pokers, exhibited from many companies. It is said that "Lucky Eight Lines" series, among those videos, are rapidly becoming popular at the underground market. It is therefore feared that American amusement coin-op business may be adversely affected.

Police White Paper Refers Gaming Videos

At the end of July, the National Police Agency (NPA) published the "White Paper 89". According to it, the gaming criminals using gaming videos, including video slot machines and video pokers, has increased conspicuously for the last four years. These criminas reached a peak in 1982–83 and calmed down for a while after police had strengthened their exposures. However, they are increasing again, the white paper shows, after "New Fuei Act" was legislated in 1985. Thus, there is growing criticism about the "New Fuei Act" which was legislated to prevent those crimes, but is of little avail now.

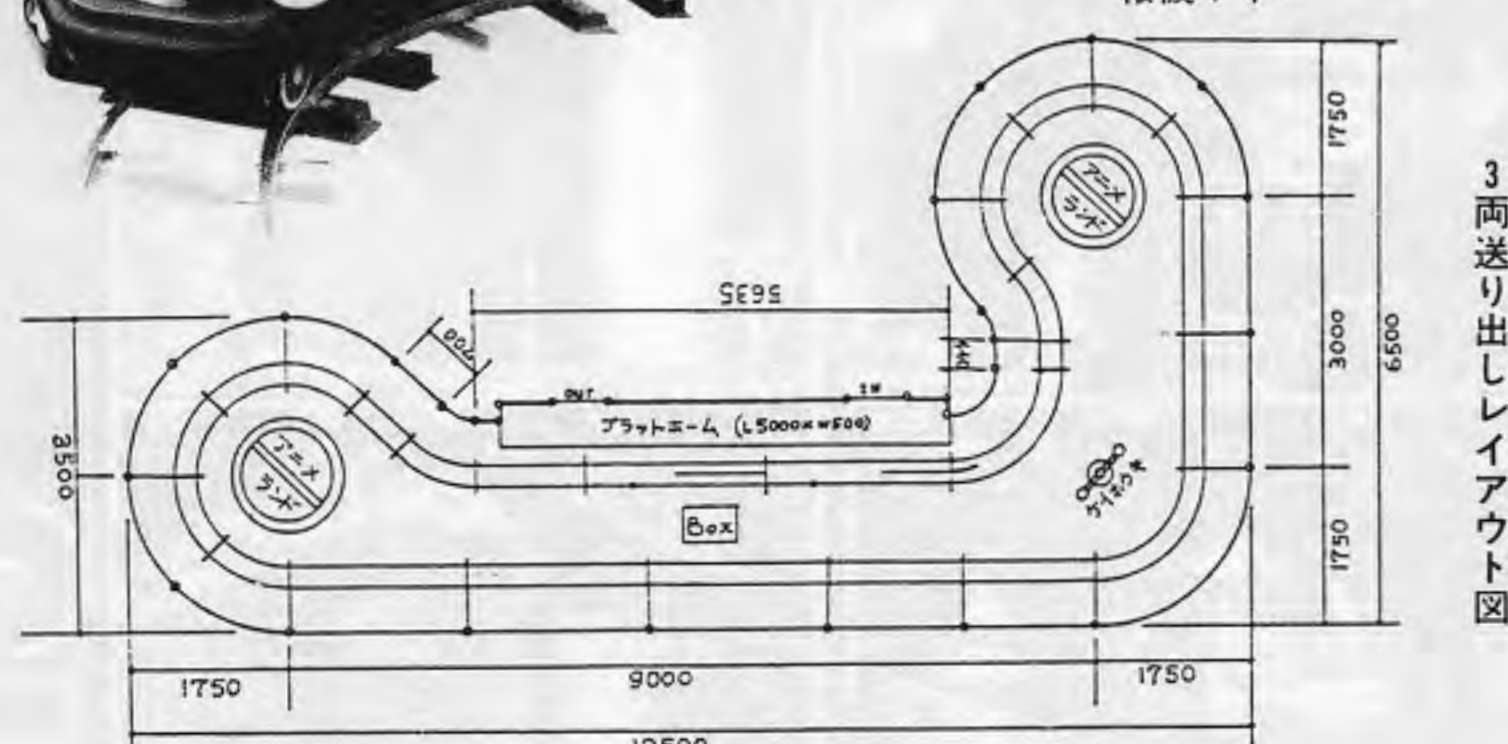
According to the white paper, the number of gaming criminals whom police arrested in each year, and seized games are following:

	Number of arrest cases	Criminals arrested	Games seized
1984	934	4,493	7,326
1985	462	2,550	4,241
1986	729	4,542	6,698
1987	999	5,430	7,964
1988	1,005	5,572	8,263

Games which police has seized as evidence are not shown definitely by NPA, but through the information from local police departments, they consist of gaming videos, such as video slot machine "Lucky Eight Lines", video poker "Seven Poker" and "Five Poker", etc. The seized games do not include any amusement games, naturally. The arrested criminals used those gaming videos by betting credit number, and exchanged the credit number for cash!

According to the white paper, some of the arrested criminals using gaming videos are founded to be connected with the criminal organization. However, the police have not raided all of them.

It is pointed out by the white paper that at the end of 1988, either gaming videos, or amusement games, coin-op or credit-op games were operated at 42,352 locations, and that of the total, 23,616 locations (55.8% of total) are licenced by the police, while the remaining 18,736 locations are regarded to be ones that need not be licensed. The latter are said to include taverns, bars, coffee shops and other small locations. Some people, however, point out that many of those locations are rather involved in gaming crimes.

So far, there seem to be no efforts towards improving the control over amusement games based on the "New Fuei Act". Therefore, the coin-op amusement games market in Japan has decreased year after year. It is anticipated that this will surely affect the overseas markets.

CAL.50

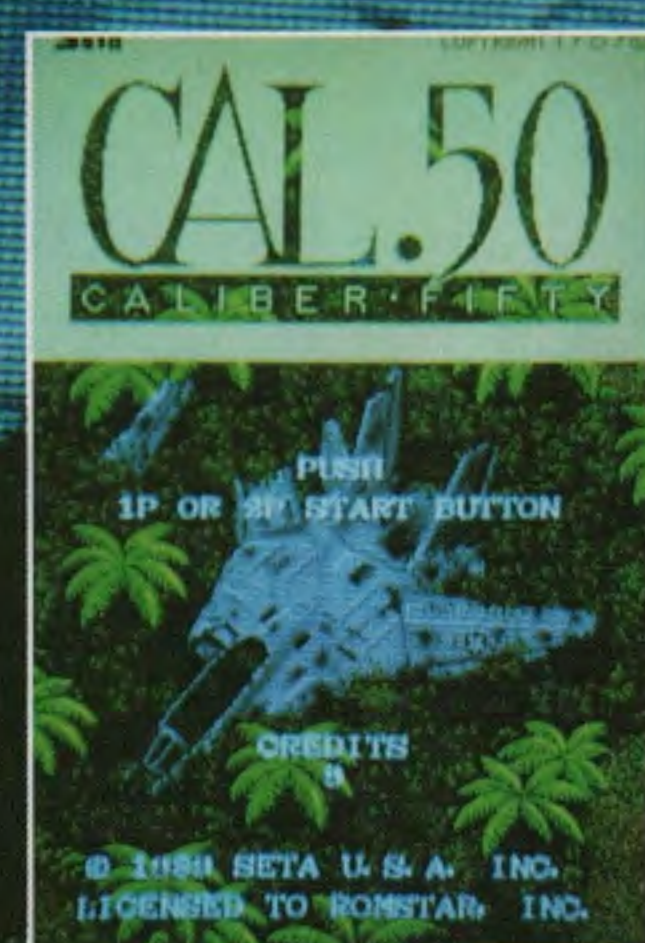
CALIBER・FIFTY

キャリバー　フィフティー

地獄の捕虜収容所からの脱出!!
敵の包囲網を突破せよ!!

wit's

ウィッツ

特報!!

好評発売中

敵を囲め、激突させろ！

敵の動きを計算して ぐるっとヘイで
囲んじゃえ!! 速度はどんどん速くなる
一度やったら とまらない♡
頭脳と反射神経の勝負だいっっ!!!!

1人から4人まで
同時プレイ可能

<業界初異色パズルゲーム>

走りまくりの面白さ♡

VISCO　株式会社 ビスコ

本社：〒603 京都市北区衣笠東御所の内町13
販売部：〒171 東京都豊島区要町3-24 長崎ビル3F
TEL03-554-0121　FAX03-554-0150

JOCKEY CLUB

リアルさを追求したら本物になった！

2人プレイ可能

DISK FOUR

宝くじをゲームにした

VISCO GAMES より
熱いメッセージ!!

LOVELY FORCE

ALBA

ポイントを集めて
スペシャルテクニック

12人の女の子が
攻めてくる

㊙テクニックで立ち向かえ！

VISCO　株式会社 ビスコ

本社：〒603 京都市北区衣笠東御所の内町13
販売部：〒171 東京都豊島区要町3-24 長崎ビル3F
TEL03-554-0121　FAX03-554-0150

namco

システムⅡ 第7弾

BURNING FORCE バーニングフォース

ハッキリ言ってこれは絶対買いです!!

スピーディーなゲーム展開!!

スリルと興奮の連続

ズーム・回転機能120%発揮!!

大迫力のキャラクターが続々と登場

仕様●モニター：横モニター　●レバー：8方向レバー　●ボタン：2ボタン

名コンビ CONSOLETTE26

バーニングフォースの迫力あるシーンをより大迫力で伝えるために大型モニター筐体の使用をお薦めします。

26インチモニター採用の「コンソレット26」ならまさにベストマッチング!! ぜひこの機会に「コンソレット26」をご利用下さい。

近日登場！

オフロードレースは格闘技だ!!

ドッグファイト・レーシングゲーム

FOUR TRAX フォートラックス

勝利の鍵は、闘争心(ファイティング・スピリット)だ!!

ご注意

このゲーム、超エキサイティングにつき、プレイヤーの人格が変わる恐れがあります。

仕様
- 寸法：W1,600×D1,730×H1,780(mm)
- 重さ：420kg　●消費電力：368W　〒95－3885

☆ 本仕様は予告なく変更することがあります。

ドキドキッ子が寄ってくる！

75⌀カプセル使用。プライズマシン。

ひつじちゃんのドキドキピクニック

立体キャラクターの大きな動きと楽しいおしゃべり(セリフ)が、幼児の心をキャッチします。

仕様
- 寸法：W640×D740×H1,450 (mm)
- 消費電力：70W　〒91－34315（直流電源装置）

「遊び」をクリエイトする――株式会社ナムコ

本　社　〒146 東京都大田区矢口2-1-21　TEL 03(756)2311(大代)
販売部 販売課　〒146 東京都大田区多摩川2-8-5　TEL 03(756)2311(大代)
販売部 西日本販売事務所　〒564 大阪府吹田市江の木町20-10　TEL 06(338)3511(代)